

# Kamus Istilah Komputer dan Informatika

**Andino Maseleno**  
andinomaseleno@yahoo.com

***Lisensi Dokumen:***

*Copyright © 2003 IlmuKomputer.Com*

*Seluruh dokumen di **IlmuKomputer.Com** dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari **IlmuKomputer.Com**.*

# Kata Pengantar

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan informatika (telematika) saat ini sangat pesat sekali. Perkembangan teknologi tersebut telah menciptakan suatu revolusi yang disebut dengan revolusi informasi, dunia sekarang terikat menjadi satu oleh sistem elektronik yang menyalurkan berita dan data dengan kecepatan cahaya ke seluruh tempat di dunia ini. Revolusi informasi yang merupakan gabungan antara ilmu pengetahuan dan teknologi telah merubah sumber kekayaan tidak lagi berupa materi-seperti pada revolusi industri- tetapi berupa informasi, pengetahuan yang diterapkan pada pekerjaan untuk menciptakan suatu nilai. Siapa yang menguasai informasi maka ia akan menguasai dunia.

Informatika sebagai suatu ilmu dan komputer sebagai suatu alat telah memunculkan banyak istilah-istilah baru yang kian hari kian bertambah. Kamus Istilah komputer dan Informatika ini diharapkan dapat memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah yang ada tersebut. Karena bersifat elektronik maka kamus ini tidak seperti kamus-kamus komputer yang diterbitkan dalam bentuk non elektronik, kamus ini selalu mendapatkan tambahan istilah baru setiap tiga pekan.

Kamus ini bebas untuk didistribusikan, diperbanyak, dikutip baik sebagian atau seluruhnya ataupun disebar dalam bentuk elektronik maupun non elektronik dengan tetap menyebutkan nama penyusunnya.

Terima Kasih.

Yogyakarta, 2 Mei 2003

**Andino Maseleno**

# Daftar Isi

[Kata Pengantar](#)

[A](#)  
[B](#)  
[C](#)  
[D](#)  
[E](#)  
[F](#)  
[G](#)  
[H](#)  
[I](#)  
[J](#)  
[K](#)  
[L](#)  
[M](#)  
[N](#)  
[O](#)  
[P](#)  
[Q](#)  
[R](#)  
[S](#)  
[T](#)  
[U](#)  
[V](#)  
[W](#)  
[X](#)  
[Y](#)  
[Z](#)

# A

## **Abend (Abnormal end)**

Penghentian sebuah program atau proses yang tidak normal diakibatkan oleh terjadinya kesalahan *input* data oleh *user* atau *crash* program.

## **ABI (Application Binary Interface)**

Pemafaran spesifikasi perangkat keras dan sistem operasi yang sedang digunakan.

## **AbiWord**

Aplikasi GNOME *Office* untuk mengolah kata (*word processing*). AbiWord tergolong dalam salah satu perangkat lunak *open source* yang dilisensi dengan GNU GPL (*General Public License*). Karena bisa digunakan sebarang-bebasnya termasuk juga melakukan modifikasi sesuai kebutuhan.

## **Abort**

Perintah untuk membatalkan jalannya suatu program secara paksa dan mengembalikan ke sistem operasi.

## **Access**

Kegiatan mengambil atau menyimpan data dari atau ke memori atau ke *disk drive*.

## **Accessibillity**

Cara men-set tombol, suara, tampilan dan lain sebagainya pada sistem operasi Windows.

## **Access Method**

Perangkat lunak yang mengontrol pemindahan data antara penyimpanan utama dan peralatan *input* dan *output* dalam sebuah sistem.

## **Access Time**

Waktu yang dibutuhkan untuk mengambil atau memasukkan data dari atau ke memori.

## **Accessories**

Pada sistem operasi Windows, *accessories* adalah program-program tambahan, misalnya Calculator, Notepad, Wordpad, Paint, dll.

## **Accumulator**

Bagian dari *arithmetic unit* sebuah komputer untuk menyimpan hasil dari perhitungan sementara atau beberapa operasi lain.

## **Acknowledge**

Tanda dari terminal penerima bahwa pengiriman pesan telah sampai tanpa ada kesalahan. *Acknowledge* berasal dari kata *Acknowledgement*.

## **Accoustic Coupler**

Alat sejenis modem sederhana untuk mengirim data-data komputer melalui saluran telepon. Alat ini mengubah sinyal biner menjadi sinyal akustik untuk diterima mikrofon telepon, sinyal akustik dari speaker telepon akan diubah menjadi sinyal digital.

## ACL (Access Control Unit)

Metode untuk membatasi penggunaan layanan secara selektif yaitu dengan membuat daftar layanan mana yang boleh diakses maupun yang tidak oleh *host* tertentu.

## ACPI (Advanced Configuration Power Interface)

Sebuah teknologi yang memungkinkan sistem operasi mengontrol jumlah daya listrik yang digunakan oleh setiap perangkat yang dipasang pada komputer. Biasanya disediakan agar perangkat tersebut menghemat energi. ACPI ini adalah *interface* dan ditujukan untuk perangkat lunak dan perangkat keras.

Sistem operasi yang mampu melakukan konfigurasi dan *power management* terhadap sistem, sering disebut dengan *Operating System-directed configuration and Power Management* (OSPM). ACPI bersama OSPM ini melakukan *power management* dengan konsep bahwa suatu sistem akan menghemat energi dengan mengubah suatu peralatan yang sedang tidak digunakan oleh sistem ke kondisi yang menggunakan sedikit daya (*lowed power state*). Konsep ini juga berlaku untuk keseluruhan sistem, membuat keseluruhan sistem berada pada kondisi yang menggunakan sedikit daya (*sleeping state*). Beberapa *sleeping state* yang tersedia antara lain :

### S1 Sleeping State

Suatu *sleeping state* yang bila dibangunkan akan memiliki tingkat penundaan yang rendah. Pada *S1 sleeping state* tidak ada *system context* yang hilang, tidak pada prosesor maupun *chipset*.

### S2 Sleeping Stat

Suatu *sleeping state* yang bila dibangunkan akan memiliki tingkat penundaan yang rendah seperti halnya *S1 sleeping state*, hanya saja pada *S2 sleeping state* ini prosesor *context* dan *system cache context* menjadi hilang. Sistem operasi yang akan bertanggung jawab mempertahankan *context* dari prosesor dan *cache* tersebut.

### S3 Sleeping State

Suatu *sleeping state* yang bila dibangunkan akan memiliki tingkat penundaan yang rendah juga, namun semua *system context* kecuali pada memori utama akan hilang. *S3 sleeping state* ini sering pula disebut dengan *suspend to RAM*.

### S4 Sleeping State

Suatu *sleeping state* yang bila dibangunkan akan memiliki tingkat penundaan yang tinggi (tertinggi yang didukung oleh ACPI) dan memiliki tingkat penggunaan daya yang paling rendah (terendah yang didukung oleh ACPI). Pada *S4 sleeping state* ini dianggap semua *hardware* dimatikan, hanya saja *context*-nya tetap dipertahankan. *S4 sleeping state* ini sering pula disebut dengan *suspend to disk*.

### S5 Sleeping State

*S5 soft off* ini memiliki kesamaan dengan *S4 sleeping state*, hanya saja sistem operasi tidak menyimpan *context* apapun

## Active Task Button

Tombol perintah yang terletak pada *taskbar* yang akan muncul jika sebuah perintah harus dieksekusi.

## Active

Segala sesuatu yang berhubungan dengan setiap alat atau sistem yang sedang digunakan saat ini.

## ActiveX

Lingkungan pemrograman yang dilakukan oleh Microsoft untuk menciptakan sistem yang aktif pada halaman Web, yang juga mendukung Java, JavaScript, Visual Basic dan bahasa-bahasa pemrograman lainnya yang semuanya itu terbatas dan hanya dapat digunakan pada Internet Explorer.

## Adapter

Semacam *card* atau *board*, misalnya printer adapter.

## **ADC (Analog/Digital Converter)**

Alat yang dipakai untuk mengubah sinyal analog menjadi sinyal digital.

## **Add-in**

1. Peralatan tambahan yang dipasangkan pada salah satu *board* yang tersedia.
2. Program-program pendukung yang ditambahkan pada sebuah program aplikasi.

## **Address**

Angka-angka yang menunjukkan lokasi di dalam memori sebagai tempat tersimpannya informasi.

## **Adobe PageMaker**

Perangkat lunak aplikasi yang mengolah data untuk kebutuhan pembuatan desain *layout* buku, cover untuk majalah, koran, dll. Biasanya dipakai oleh jenis usaha *setting* komputer untuk keperluan pembuatan kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan, kop surat, dan lain sebagainya.

## **Adobe Photoshop**

Perangkat lunak aplikasi yang mengolah data gambar dan grafis untuk kebutuhan printing, desain grafis.

## **ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Lines)**

Pengiriman data digital tingkat tinggi di atas jalur line telepon. ADSL merupakan teknologi modulasi yang dikembangkan dengan *Discrete Multitone* (DMT) yang memungkinkan transmisi data berkecepatan tinggi. Fasilitas ADSL secara simultan menggunakan layanan telepon biasa, ISDN, dan transmisi data berkecepatan tinggi, seperti halnya video.

ADSL berbasis DMT nampak sebagai transisi dari kawat tembaga ke kabel *fiber* masa depan. Hal ini yang menjadikan ADSL lebih ekonomis digunakan untuk kebutuhan telepon lokal perusahaan karena perangkat ADSL mampu menyediakan layanan data berkecepatan tinggi sebelum menggunakan teknologi *fiber optics*.

## **Advertiser**

Sama artinya dengan *Merchant*, yaitu pedagang atau perusahaan yang memberikan komisi.

## **Affiliate Site**

Halaman dimana iklan *merchant* dimasukkan. Kita bisa memasukkan iklan *merchant* ke sembarang halaman yang ada dalam website, dan letaknya boleh disembarang tempat.

## **AGP (Accelerated Graphics Port)**

Sebuah bus grafik berkecepatan tinggi yang secara langsung menghubungkan kartu grafis dengan memori utama. AGP beroperasi independen dan terpisah dengan PCI bus dan umumnya berjalan pada 66MHz yaitu dua kali kecepatan PCI yang berjalan pada 33MHz. AGP 1x melakukan satu kali transfer per siklus kerja untuk melakukan transfer data maksimum 266 MB per detik. AGP 2x melakukan dua kali transfer data per satu siklus kerja yaitu 533 MB per detik sedangkan AGP 4x melakukan empat kali transfer per satu siklus kerja yaitu 1,06 GB per detik. Sedangkan kecepatan transfer data maksimum pada PCI sendiri adalah 132 MB per detik.

## **AGPset**

Sebuah *chipset* yang mendukung *Accelerated Graphics Port*.

## **AI (Artificial Intelligence)**

Ilmu yang mengembangkan komputer supaya dapat bekerja dan berpikir serta mengambil keputusan seperti layaknya manusia.

## **ALGOL (Algorihmic Oriented Language)**

Bahasa pemrograman tingkat tinggi yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan dalam langkah-langkah yang terbatas. Umumnya untuk membuat program-program *science*.

## **Aliasing**

Suatu efek (*Aliasing*) yang muncul karena contoh citra atau sinyal dilakukan pada tingkatan yang terlalu rendah. Efek ini menyebabkan area *high texture (rapid change)* dalam citra terlihat sebagai *slow change*. Bila *aliasing* muncul akan sulit untuk mereproduksi contoh citra ke dalam citra asli yang akurat.

## **Aligment**

Dalam jaringan komputer merupakan proses meratakan komponen sebuah sistem terhadap komponen lainnya. Misalnya sinkronisasi waktu komputer dari suatu sistem.

## **Align**

Dari kata *alignment*, yaitu perintah dalam program pengolah kata untuk meratakan sebuah naskah, apakah rata kiri, kanan, atau tengah.

## **Allocate**

Instruksi untuk meletakkan sebagian memori komputer atau unit lainnya di bawah kontrol program komputer.

## **Alpha Numeric**

Campuran antara karakter dan angka termasuk huruf (A-Z;a-z), tanda baca dan beberapa karakter khusus misalnya @, #, \$, \*, dan sebagainya.

## **Alias**

Nama kedua sebuah file, umumnya nama kedua lebih pendek dan mudah untuk diingat daripada nama pertama.

## **ALOHA**

Teknik pengawasan akses tingkat menengah untuk media transmisi yang menangani banyak akses. Pengiriman data akan dilakukan kapan saja oleh sebuah stasiun. Pengiriman ini akan diulang apabila mendapat tanggapan NAK (terdapat kesalahan pengiriman) dari stasiun tujuan.

## **Alt Key**

Nama tombol pada keyboard yang terletak di sebelah kanan dan kiri tombol spasi. Tombol ini baru berfungsi apabila ditekan bersamaan dengan tombol lain. Dalam lingkungan Windows, tombol ini bersama dengan huruf tertentu dapat digunakan untuk membuka dan memilih perintah pada menu secara cepat.

## **ALU (Arithmetic and Logical Unit)**

Bagian dari CPU yang berguna untuk memproses data secara logika dan juga data-data yang memerlukan perhitungan. ALU terdiri dari register-register untuk menyimpan informasi.

## **AM (Amplitudo Modulation)**

Jenis modulasi yang menggunakan amplitudo sinyal analog untuk membedakan keadaan sinyal digital.

## AMD760

*Chipset* AMD760 adalah *chipset* AMD untuk prosesor Athlon. *Chipset* ini terdiri dari dua chip yaitu AMD761 sistem *bus controller* atau yang dikenal sebagai *Northbridge* dan AMD 766 peripheral *bus controller* atau *Southbridge*. *Chipset* AMD760 memberikan standar baru pada teknologi memori yang lebih bertenaga yaitu memori DDR PC1600 dan DDR PC 2100 yang memungkinkan performa tinggi pada aplikasi *multitasking* dan multimedia intensif. *Chipset* AMD760 mendukung sampai FSB26 MHz dan memori DDR 266MHz dan juga AGP 4x.

## AMD760MP

*Chipset* buatan AMD untuk digunakan bersama prosesor Athlon MP. Terdiri dari dua chip yaitu chip AMD762 sistem *bus controller* (*Northbridge*) dan AMD766 peripheral *bus controller* (*Southbridge*). *Chipset* AMD760MP menggunakan teknologi memori DDR dan memungkinkan performa maksimal pada teknologi prosesor x86 pada aplikasi *multitasking* dan multimedia. *Chipset* AMD760MP ini mampu mendukung dua prosesor Athlon MP, FSB 266 MHz, memori DDR PC2100, dan AGP 4x serta mendukung PCI 33MHz/32-bit dan 64-bit.

## AMD761

Chip sistem bus controller yang dikenal juga sebagai Northbridge yang menangani elemen sistem penting yang mempengaruhi performa sistem secara keseluruhan sementara juga mengatasi transfer data ke prosesor. Fitur utama AMD761 sistem controller adalah kemampuan untuk mengontrol prosesor Athlon dengan bus 266MHz, memori DDR 266MHz, AGP 4x, dan bus PCI 33MHz/32-bit.

## AMD762

CHIP sistem bus controller yang dikenal juga sebagai Northbridge yang mendukung prosesor AMD Athlon MP, memori DDR PC2100 hingga kapasitas maksimal 4GB, dan kartu grafis AGP 4x. Semua fitur ini didisain untuk memberikan performa tinggi pada server kelas entry-level ataupun workstation dual processor kelas range sampai high-end. AMD762 memiliki fitur yang mendukung FSB 266MHz, didisain untuk memberikan peningkatan transfer data 33 persen bila dibandingkan dengan prosesor AMD Athlon biasa. Selain itu chip ini juga mampu menangani DDR memori yang mendukung Error Correction Control (ECC) serta PCI 33MHz/32-bit dan 64-bit.

## AMI BIOS

Sebuah PC BIOS produksi American Megatrends, Inc. AMI BIOS telah banyak digunakan pada PC desktop.

## Amorphous

Sifat tidak dapat memantulkan cahaya. Contohnya, sebuah *rewritable* optical disk yang dikatakan memiliki spot amorphous state berarti sinar laser tidak dapat dipantulkan melalui lensa itu.

## Analog

Bentuk dari komunikasi elektronik yang menggunakan gelombang elektromagnetik yang kontinu, seperti televisi dan radio.

## Analog Sinyal

Gelombang elektromagnetik yang sinambung, memiliki kemampuan untuk dipancarkan melalui bermacam-macam media dan jangkauannya jauh lebih besar daripada sinyal digital.

## Analog Computer



Jenis komputer yang mengolah data yang besaran-besarannya dinyatakan dengan variabel fisik dari sinyal analog.

## Anchor

Area berupa node-node di antara konten yang merupakan *source* atau tujuan dari sebuah link. Dengan meng-klik mouse pada anchor area, maka pada window akan terbuka link atau source yang dituju. Jadi anchor area ini merupakan semacam *highlight*. Anchor area ini juga dikenal sebagai span, region, button, atau extent.

Berguna agar text dan graphic dapat di-link pada suatu tempat dalam satu dokumen yang sama. Link ini membutuhkan 2 bagian yaitu : Anchor, yang bertujuan untuk menandai suatu text/grafik. Link, bertujuan untuk mengantar ke tempat yang telah di tandai tadi.

## AND

Salah satu operator logika dari Aljabar Boolean untuk membandingkan apakah dua variable akan menghasilkan nilai benar (1) atau salah (0) dengan aturan sebagai berikut :

$0 \text{ AND } 0 \rightarrow 0$   
 $0 \text{ AND } 1 \rightarrow 0$   
 $1 \text{ AND } 0 \rightarrow 0$   
 $1 \text{ AND } 1 \rightarrow 1$

## AND Gate

Sirkuit elektronik yang mengerjakan pengolahan data dengan menggunakan operasi AND.

## Anonymous FTP

Fasilitas pentransferan file antar situs Internet yang memungkinkan pemakai Internet mengakses file data atau dokumen dari mana saja dalam Internet tanpa harus memasukkan *userID* dan *password*.

## ANSI (American National Standards Institute)

Lembaga yang menentukan patokan untuk pemrosesan data, memberikan aturan baku dalam menggunakan kode dan bahasa dari suatu bahasa pemrograman.

## Answer Back

Kemampuan komputer atau terminal yang dipanggil untuk memberikan identitasnya kepada komputer atau terminal yang memanggilnya.

## Anti Aliasing

Suatu teknik yang digunakan untuk menghilangkan efek jaggies pada gambar yang dihasilkan. Dengan menggunakan anti aliasing ini gambar yang dihasilkan akan terlihat lebih mulus, terutama pada garis-garis yang tidak horizontal ataupun vertikal (diagonal).

## Anti Virus

Program yang dibuat khusus untuk mendeteksi file di dalam suatu drive apakah terkena virus atau tidak. Program ini sekaligus menghilangkan virus tersebut.

## Amplitudo

Tinggi rendahnya tegangan dari sebuah sinyal analog.

## Aperture grill

Terdiri dari banyak kawat vertikal. Pada monitor pixel pada layar fosfor diatur dalam bentuk garis vertikal. Ketika pistol eletron melakukan *scan* pada satu baris, kawat ini mengisolasi *pixel* yang difokuskan oleh setiap cahaya. Teknik *aperture grill* mempunyai dua kelebihan bila dibandingkan

teknik *shadow masking*. Pertama, penggunaan kawat memungkinkan lebih banyak energi yang bisa dilalui dari pistol elektron yang akan menghasilkan gambar yang lebih terang. Kedua, resolusi vertikal berpotensi akan lebih besar.

## **API (Application Programming Interface)**

Program aplikasi yang memberikan layanan yang diperlukan oleh suatu sistem, biasanya layanan khusus untuk aplikasi tersebut.

## **APL ( ADA Programming Language)**

Bahasa pemrograman yang dirancang oleh para teoritikus yang dirancang untuk diterapkan pada terminal jarak jauh.

## **APPC**

Kemampuan sebuah protokol SNA untuk mengadakan komunikasi antara beberapa program dalam jaringan tersebut tanpa menyertakan sistem host pada umumnya.

## **Append**

Perintah dalam aplikasi pengolahan file untuk menambahkan sebuah record baru pada suatu file atau menggabungkan file baru dengan file lama.

## **Application**

*Software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms-Word, Ms-Excel.

## **Application Layers**

Lapisan paling atas dari protokol model OSI (*Open System Interconnections*). Tugasnya mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan pertukaran data/informasi antara pemakai, software aplikasi maupun peralatan dalam sebuah sistem.

## **Application Program**

Program komputer yang dibuat untuk mengerjakan atau menyelesaikan masalah-masalah khusus, misalnya program penggajian.

## **Application Interface**

Sekumpulan *software* yang memungkinkan programmer untuk memasuki suatu sistem dan memakai layanan yang disediakan di dalam suatu jaringan.

## **Application Development Language**

Bahasa pemrograman tingkat tinggi yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi dengan cara yang lebih mudah.

## **Application Package**

Paket aplikasi lengkap, terdiri dari program tertentu yang dimasukkan di dalam memori komputernya berikut perangkat keras pendukung yang dibutuhkan (termasuk *I/O device*).

## **Application Oriented Language**

Bahasa pemrograman yang secara khusus dikembangkan untuk memiliki kemampuan mengubah masalah pemrosesan kompleks menjadi cara yang lebih simple. Dengan menggunakan bahasa ini, programmer tidak perlu lagi menyusun kode untuk melakukan perhitungan-perhitungan yang sulit.

## **Arbiter**

Unit komputer yang bertugas menentukan prioritas beberapa alat input yang semuanya terhubung ke sebuah unit fungsi penyimpan atau fungsi lainnya.

## **Arcade**

*Game* di komputer yang sederhana dan berbentuk dua dimensi, misalnya Packman.

## **Archie**

Service network yang digunakan untuk menempatkan file-file yang bisa diakses secara umum melalui FTP anonymous.

## **Architecture**

Rancangan dari penyusunan komponen-komponen di dalam komputer.

## **Archive**

Dipakai untuk membuat salinan dari sebuah file backup dengan tujuan melindungi salinan asli dari kerusakan.

## **Area**

Bagian dalam sebuah memori komputer yang ditentukan oleh *hardware* atau program untuk menangani data khusus.

## **Argument**

Sebuah nilai yang dimasukkan pada suatu rutin atau perintah sebagai pembatas jangkauan pelaksanaan perintah.

## **ARP (Address Resolution Protocol)**

Protokol Internet yang meletakkan alamat Internet ke alamat perangkat keras pada LAN secara terus menerus.

## **ARPANET**

Jaringan komputer yang dikembangkan dengan bantuan *Advanced Research Project Agency*, merupakan cikal bakal dari Internet.

## **Array**

Dalam bahasa pemrograman. *Array* adalah sebuah kumpulan yang terdiri dari data-data obyek dengan atribut yang identik.

## **Ascending**

Urutan data dari yang terkecil hingga yang terbesar, misalnya dari A-Z; dari 0-9.

## **Ascending Sort**

Teknik pengurutan dengan cara menyusun data atau informasi dari nilai terendah ke nilai tertinggi.

## **ASCII (American Standard Code for Information Interchange)**

Standar huruf dan tanda baca untuk komputer. ASCII merupakan kode berupa karakter 8 bit berbentuk angka 1 dan 0 untuk mewakili karakter-karakter alpha numerik.

## **ASIC (Application Specific Integrated Circuit)**

Sirkuit terpadu dalam sistem komputer yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas tertentu.

### **ASP (Active Server Pages)**

Bahasa program buatan Microsoft yang memadukan *server-side scripting* dan HTML untuk membuat sebuah halaman web yang dinamis (*dynamic pages*).

### **ASP (Application Service Provider)**

Suatu usaha yang menawarkan akses berupa penggunaan aplikasi perangkat lunak kepada pengguna individu maupun perkantoran melalui sarana Internet. Pada dasarnya ASP adalah suatu *Independent Software Vendor* (ISV) atau ISP yang memanfaatkan Internet sebagai sarana penyampaian sehingga program aplikasinya bisa berfungsi.

### **Assembler**

Program yang berfungsi untuk mengkonversi program dengan bahasa Assembly ke dalam bahasa mesin.

### **Assembly**

Proses penerjemahan program yang ditulis dengan bahasa pemrograman simbol ke dalam bahasa mesin.

### **Assembly Language**

Bahasa pemrograman tingkat rendah yang lebih menyerupai bahasa mesin dalam bentuk yang mudah diingat.

### **Associative Memory**

Teknik pemanggilan data. Data tidak diambil dari memori berdasarkan alamat, namun berdasarkan pola yang ada di dalam data tersebut.

### **Asynchronous**

Metode pengiriman data dengan cara data dikirimkan satu karakter tiap satuan waktu. Sinkronisasi akan dilakukan setiap kali karakter diterima dengan bantuan bit awal dan bit akhir.

### **Asynchronous Response Mode (ARM)**

Salah satu model operasi stasiun sekunder yang didukung oleh BOP (*Bit Oriented Protocol*). Model ini memungkinkan stasiun sekunder memulai transmisi lebih dahulu tanpa menunggu perintah dari stasiun primer.

### **AT (Advance Technology)**

Jenis komputer yang dikeluarkan perusahaan IBM setelah model XT. Kecepatan AT lebih tinggi daripada XT.

### **ATA (Advanced Technology Attachment)**

Interface standar untuk hardisk dan menggunakan kabel konektor 40-pin. Macam-macam ATA adalah ATA-2, ATA-3, Ultra-ATA, ATA/66, ATA/100 dan yang paling baru ATA/133.

### **ATCON**

Alat yang dipakai dalam lingkungan Novell Netware. Alat ini akan menyediakan informasi tentang *stack router* Appletalk dan informasi mengenai jaringan Appletalk di Internet.

### **ATM (Asynchronous Transfer Mode)**

Sebuah pengembangan teknologi lanjutan di bidang telekomunikasi, yang menggunakan saklar secara perangkat keras untuk membuat saluran langsung sementara antara dua tujuan, hingga data dapat pindah di kecepatan tinggi. Data dibawa dalam suatu unit dengan panjang tertentu yang disebut *cell* (1 *cell* = 53 octet).

### **ATS (Administrative Terminal System)**

Sistem yang dikembangkan untuk mempermudah orang yang mengetik untuk menyalin teks. ATS dikembangkan oleh IBM Corp.

### **Attachment**

Fasilitas pada sebuah program *e-mail* baik program komputer maupun *webmail* yang dapat digunakan untuk mengirimkan file, atau gambar, yang di ikutsertakan pada *e-mail* yang akan di kirim.

### **Attach**

Perintah untuk melacak dan memasukkan program ke dalam memori. Pada jaringan komputer berarti perintah untuk memasuki *server* dalam suatu jaringan.

### **Attributes**

Data yang memuat informasi tentang suatu variabel atau file. Pada jaringan komputer berarti teknik menjelaskan akses dan property *file* atau direktori dalam sistem penyimpanan.

### **Audit Trail**

Konsep pemeriksaan bertahap dengan cara menelusuri kegiatan-kegiatan lalu yang berpengaruh terhadap suatu perkiraan.

### **Auto Answer**

Kemampuan sebuah modem untuk memberikan tanggapan pada suatu hubungan dengan sistem komputer tanpa campur tangan pengguna.

### **Auto Call**

Kemampuan sebuah modem untuk memanggil atau mengadakan sambungan atas perintah komputer.

### **AutoCAD**

Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain gambar teknik, khususnya dalam pembuatan gambar desain arsitektur maupun konstruksi. Perangkat lunak ini merupakan salah satu perangkat lunak teknik yang dikeluarkan oleh Autodesk Inc. Kelebihan dari perangkat lunak ini adalah kemampuan untuk pembuatan konstruksi baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

### **AutoCAD MAP**

Salah satu perangkat lunak Autodesk untuk pemetaan. Kelebihan AutoCAD MAP 2000 adalah dapat melakukan operasi dengan beberapa proyek sekaligus (*multiple document interface*, MDI) dan pada saat yang sama masih dapat membuka proyek lain dengan sumber data tunggal.

### **AutoCorrect**

Kemampuan program pengolah kata (*word processor*) untuk mengoreksi kata yang salah ketik dengan kata yang benar namun sebelumnya harus dimasukkan kata-kata tersebut ke dalam daftar yang tersedia.

### **Auto Dial**

Kemampuan sistem komputer untuk langsung memutar nomor telepon tujuan dan modem akan segera bekerja bila telah tersambung.

### **Autoexec.bat**

*Autoexec* merupakan singkatan dari *Automatic Execution*, yaitu sebuah file batch yang dibuat untuk menjalankan tugas-tugas tertentu yang diinginkan pengguna secara otomatis saat komputer dihidupkan.

### **Auto Focus**

Suatu alat yang bisa mengatur kamera agar bisa secara otomatis mengatur fokus pada segala sesuatu yang tampak di tengah jendela pembidik, sehingga fotografer tidak perlu mengatur lensa secara manual.

### **Auto Indexing**

Penentuan kata kunci yang dilakukan oleh komputer secara otomatis sebagai indeks masukan sebuah dokumen.

### **Auto Login**

Sebuah fasilitas dalam lingkungan jaringan yang mengatur usaha *login* seorang pengguna (*user*).

### **Autonomous System**

Rangkaian sejumlah *host* dan *router* di bawah pengawasan seorang authoriti tunggal.

### **Automatic Programming**

Pemrograman secara otomatis untuk mempersiapkan perintah-perintah bahasa mesin dalam penggunaan komputer.

### **Automatic Programming Tool (APT)**

Bahasa komputer yang dipakai untuk mengendalikan peralatan secara numerik.

### **Automatic Repeat Request (ARQ)**

Fasilitas dalam jaringan yang secara otomatis akan meminta kembali pengiriman ulang apabila diketahui ada suatu kesalahan dalam proses transmisi.

### **Automatic Send and Receive (ASR)**

Kemampuan peralatan untuk menerima dan mengirim data tanpa bantuan manusia.

### **Automatic Stop**

Penghentian jalannya program komputer secara otomatis oleh alat pendeteksi karena ditemukannya kesalahan pada proses operasi program tersebut.

### **Autoplotter**

Sebuah mesin yang secara otomatis akan menggambar grafik berdasarkan data yang dimasukkan.

### **Auto Shapes**

Kemampuan program pengolah kata untuk membuat teks secara tiga dimensi, kotak tiga dimensi, kotak teks dan lain-lain.

## **Auto Text**

Kemampuan program pengolah kata untuk memasukkan sebuah kata ke dalam tombol *keyboard* sehingga sebuah kalimat yang panjang dapat ditulis hanya dengan menekan tombol yang berperan sebagai *short cut* tersebut.

## **Auxilliary Memory**

Memori tambahan di samping memori utama, misalnya disket.

## **Available on Disk**

Menyatakan banyaknya area di dalam *disk* yang masih kosong dan siap untuk ditempati data.

[Kembali Ke Daftar Isi](#)

# B

## B&W (Black and White)

Tampilan suatu obyek dalam warna hitam dan putih saja. Dalam Lotus 123, perintah ini akan mengembalikan grafik berwarna menjadi grafik hitam putih lagi.

## Backbone

Jalur utama (frekuensi tinggi) komunikasi di sistem jaringan komputer.

## Backbone Network

Sistem sambungan utama dari jaringan terdistribusi dengan struktur hirarki.

## Background

Warna atau gambar yang disusun untuk menciptakan efek latar belakang dalam halaman Web.

## Back Orifice

Program yang dikembangkan dan dikeluarkan oleh *The Cult of the Dead Cow (cDc)*. *Back Orifice* merupakan *tool remote administration*, tetapi keberadaannya bisa disalahgunakan untuk hal-hal yang negatif. Jika dimanfaatkan seorang *hacker*, maka ia bisa mengambil alih kontrol sepenuhnya atas komputer korban. Selain itu, *back orifice* juga bisa dipakai untuk mencuri data dan *e-mail* dari komputer korban. Program ini merupakan extensible program yang bisa dirubah dan dikembangkan setiap saat.

## Backing Storage

Alat penampung data dalam komputer yang kemampuan simpannya lebih besar daripada penyimpan data utama, namun memiliki kecepatan yang lebih rendah.

## Backoff Delay

Lamanya waktu tunggu suatu medium *control acces* di sebuah terminal dalam jaringan berbentuk CSMA/CD, sebelum melakukan pengiriman kembali sebuah *frame* setelah terjadinya suatu tumbukan.

## Backplane

Sebuah panel dimana sebuah papan sirkuit dalam sebuah peralatan *plug* dimasukkan; termasuk juga semua kabel yang saling menghubungkan sirkuit.

## Backslash

Tombol keyboard bersimbol '\'; tombol ini sering dipakai saat bekerja dengan direktori.

## Backspace

Tombol keyboard bersimbol '←' yang terletak di atas tombol Enter. Berfungsi untuk menghapus satu karakter sebelum kursor saat ini.

## Backup

Salinan dari file program atau file data yang dibuat untuk memberi jaminan agar data yang ada tidak hilang atau terhapus apabila terjadi sesuatu pada file aslinya.

## Backus Normal Form (BNF)



Sebuah notasi resmi yang digunakan untuk mendefinisikan *syntax* dari suatu bahasa komputer.

### **Backward Supervision**

Pengawasan sinyal dalam transmisi data yang dikirimkan dari sebuah terminal pembantu ke terminal induk.

### **Bad Block Table**

Sebuah daftar dalam *harddisk* yang berisi lokasi block dalam *disk* yang rusak dan tidak dapat dipakai untuk menyimpan data. Sering pula disebut *media detect line*.

### **Balance Error**

Kesalahan tegangan yang diakibatkan oleh hasil penjumlahan analog dalam komputer analog dan berbanding lurus dengan kesalahannya.

### **Balanced Error**

Batas toleransi antara kesalahan minimal dan kesalahan maksimal yang dapat diterima. Umumnya bernilai sama atau berlawanan tanda (positif dan negatif), kebanyakan bernilai nol.

### **Balanced Transmission**

Metode transmisi dengan cara mengirimkan sinyal ke dalam bentuk arus listrik yang akan dikirim lewat sebuah konduktor. Sinyal tersebut kemudian akan dikembalikan melalui konduktor yang berbeda.

### **Bandwith**

Kapasitas transmisi dari sambungan elektronik seperti jaringan komunikasi, bus komputer dan komputer channel. Biasa dilambangkan dengan bit per *second* atau *Hertz*. Jika dituliskan dalam *Hertz*, maka bilangannya menjadi lebih besar dibanding jika dituliskan dalam bit per *second*. Sebagai contoh bila dituliskan dalam bit per *second* adalah 64 Kbps, yang artinya adalah 64 kilobit per detiknya atau 8 KiloBytes per detiknya. Hal ini biasanya digunakan untuk mengukur kecepatan Internet yang sedang kita gunakan. Catatan 1Bytes = 8 bit

### **Bang Path**

Sekumpulan nama alat-alat yang dipakai untuk mengarahkan *e-mail* dari pengguna ke pengguna lainnya.

### **Banner**

Bagian yang tidak bergerak dalam dokumen Web sekalipun kita menggulung *scrollbar* sampai ke akhir dokumen. Sekarang ini hanya Internet Explorer yang mendukung perintah *banner*.

### **Bar Code**

Karakter numerik yang ditampilkan dalam bentuk balok-balok dengan bermacam-macam ketebalan.

### **Bar Code Scanner**

Alat yang mampu membaca balok-balok *bar code* ke dalam bentuk alfanumerik.

### **BASCOM (Basic Compiler)**

Program yang menterjemahkan program BASIC berakhiran .BAS menjadi file .EXE yang dapat dieksekusi.

## BASE

Dasar dari sistem angka, merupakan jumlah angka yang dapat ditampilkan di dalam suatu sistem. Misalnya dasar dari sistem desimal adalah sepuluh, dasar dari sistem biner adalah dua, dasar dari sistem oktal adalah delapan, dasar dari sistem heksadesimal adalah enambelas, dst.

## Base Band

Semacam kanal yang menggunakan jalur komunikasi yang hanya membawa satu sinyal dalam satu waktu. Misalnya penggunaan jalur telepon sebagai sarana pengirim data antar komputer yang terletak saling berjauhan.

## Bash (Bourne Againt Shell)

Shell yang digunakan dalam Unix dan klonenya seperti Linux. Bash merupakan shell yang digunakan sebagai *default* shell oleh RedHat Linux. Hal ini ditandai dengan simbolik *link* dalam directory sh yang digunakan untuk menjalankan bash shell. <http://www.gnu.org/manual/bash-2.02/>

## BASIC

Bahasa pemrograman yang berjalan di bawah sistem operasi DOS, dirancang untuk digunakan para programmer pemula dari terminal interaktif. Versi BASIC ada bermacam-macam, antara lain BASICA, Turbo Basic dari Borland dan Quick Basic dari Microsoft.

## Basic Access Method

Suatu metode pengaksesan di mana setiap pernyataan *input* maupun *output* mengakibatkan mesin yang dituju dapat melaksanakan perintah yang dimaksud.

## Basic Encoding Rules

Sejumlah aturan baku untuk melewati pengkodean unit data.

## Basic Instruction

Perintah dalam program komputer yang diubah secara teratur oleh program untuk memperoleh instruksi yang akan dilaksanakan saat ini.

## Basic Linkage

Alat bantu untuk menghubungkan rutin atau program dengan rutin lainnya dan dapat dipergunakan terus menerus dengan aturan yang sama.

## Basic Mode

Pengiriman data yang memungkinkan model operasinya tidak menggunakan kontrol karakter ANSI.

## Basic Software

*Software* yang dibuat oleh pabrik pembuat *hardware* untuk membantu pengolahan data dengan *hardware* yang bersangkutan.

## Batch

Sejumlah record atau data yang digabungkan dan diproses sedemikian rupa menjadi satu kesatuan.

## Batch File

Merupakan file-file batch dengan akhiran .BAT yang dapat dipanggil melalui DOS seperti halnya file berekstensi .EXE atau .COM.

## **Batch Processing**

Proses pengolahan data dengan cara menumpuk pekerjaan dan nantinya akan dikerjakan sekaligus. *Batch processing* merupakan cara terbaik untuk memanfaatkan waktu komputer. Namun untuk mengembangkan program komputer, cara *batch* sangat tidak efisien.

## **Batch Total**

Jumlah keseluruhan dari suatu besaran dalam sebuah *batch*. *Batch Total* digunakan untuk menentukan ketepatan suatu operasi *batch*.

## **Baterai CMOS**

Baterai ini berfungsi untuk memberi tenaga pada *motherboard* dalam mengenali konfigurasi yang terpasang, ketika ia tidak atau belum mendapatkan daya dari *power supply*.

## **Baud**

Satuan kecepatan sinyal digital, yaitu batasan yang digunakan untuk menunjukkan tingkat kecepatan transmisi data. Biasanya dihitung dalam bit per detik.

## **Baud Rate**

Jumlah bit (*digit biner*) yang bisa dikirim oleh sebuah komputer per detik.

## **BBS (Bulletin Board Service)**

Suatu layanan komputer yang bisa diakses dengan modem, biasanya dikelola oleh suatu perusahaan atau distributor yang menggunakan komunikasi komputer dua arah, untuk merekam data dan fungsi-fungsi atau program-program, untuk keperluan tanya-jawab dan akses informasi serta menerima dan menyebarkan pengumuman-pengumuman perusahaan dan sebagainya.

## **BCC (Block Check Character)**

Suatu karakter khusus yang terdapat pada tiap blok yang dibentuk dari bit uji pada proses deteksi kesalahan transmisi dengan teknik LRC.

## **BCD (Binary Coded Desimal)**

Sebuah sistem sandi yang umum digunakan untuk menyatakan angka desimal secara digital.

## **BCS (Block Check Sequence)**

Akhir dari deretan bit isi suatu register geser; digunakan untuk melakukan pengecekan kesalahan pada transmisi data antar komputer.

## **Beaconing**

Suatu kondisi yang timbul saat ditemukan keadaan *error*. Kondisi tersebut mencegah terjadinya komunikasi sepanjang keadaan *error* belum diatasi.

## **Beep**

Suara yang muncul melalui speaker komputer, umunya menunjukkan adanya kesalahan dalam program yang sedang berjalan. Beep dapat ditambahkan dalam program yang dibuat dengan menyisipkan kode ASCII 7.

## **Beep code**

Sebuah bentuk simbol yang berfungsi untuk menggambarkan atau mewakili sesuatu. Misalnya kebanyakan komputer menggunakan kode ASCII untuk mewakili karakternya.

## **Begin**

Pernyataan dalam bahasa pemrograman yang digunakan untuk menunjukkan awal dari blok program. Semua variabel atau perintah yang ada dalam blok yang diawali *Begin* dan ditutup oleh *End* disebut sebagai variabel atau *perintah* lokal untuk blok tersebut.

## **Bell Character**

Kode pengontrol yang dipakai untuk memperdengarkan *audible bell* atau *tone* sebagai *alert* atau peringatan kepada *user* ASCII dan EBCDIC 2F.

## **Benchmark**

Aktivitas pengukuran/pembandingan beberapa macam produk yang memiliki fungsi sama, untuk mengetahui tingkatan-tingkatan kualitasnya. Sebuah program *bench mark* berjalan pada beberapa komputer yang berbeda dalam urutan untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan relatif masing-masing komputer.

## **Benign Virus**

Sebutan bagi virus "main-main". Jenis virus ini tidak menyebabkan kerusakan. Gangguan yang ditimbulkannya berkisar dari munculnya tulisan "Peace on Earth" secara acak pada layar monitor, hingga munculnya suara setiap kali sebuah tombol dipencet.

## **BER (Bit Error Rate)**

Jumlah angka kesalahan dari suatu transmisi data antar dua sistem komputer dalam sebuah jaringan.

## **Beta**

Dalam dunia pemrograman *software*, Beta adalah tahap akhir penyempurnaan *software*. *Software* yang masih berstatus Beta dimungkinkan masih memiliki "bug" di dalamnya.

## **BGP (Border Gateway Protocol)**

Sebuah protokol yang menyediakan informasi sasaran yang dapat dijangkau *router* untuk berkomunikasi antar *autonomous system*.

## **Bidirectional Bus**

Sebuah bus yang dapat membawa sinyal dalam dua arah. Bus tersebut juga membawa sinyal khusus yang memberitahu peralatan terkait untuk terhubung ke jalur yang sedang dilewati data.

## **Bidirectional Printing**

Sebutan bagi printer yang dapat mencetak dalam dua arah. Setelah mencetak sebaris dokumen dari kiri ke kanan, beberapa printer menghemat waktu dengan mencetak baris berikutnya dari arah yang sebaliknya, yaitu dari kanan ke kiri.

## **Big Endian**

Teknik pengiriman atau penyimpanan data biner dimana *most significant bit*-nya lebih dahulu diterima.

## **Big Yellow**

Sebuah Web yang berisi sejumlah besar nama-nama perusahaan lengkap dengan alamat dan nomor telepon. Hampir sama dengan halaman kuning buku telepon.

## **Binary**

Sistem penomoran yang digunakan komputer, hanya terdiri dari dua digit, yaitu 1 dan 0. Hal ini disebabkan sirkuit elektronik yang digunakan komputer hanya memiliki dua status *on* dan *off*.

## Binary Arithmetic Operation

Operasi aritmatika yang menghitung bit-bit berbentuk biner.

## Binary Cell

Bagian dari storage komputer yang dapat menampung satu bit informasi dari dua kemungkinan nilai *true/false*.

## Binary File

*File* yang berisi sejumlah *bit*, umumnya tidak dapat dibaca manusia; contohnya *file* program.

## Binary Search

Pencarian secara biner, digunakan ketika sebuah komputer harus mencari posisi sebuah simbol dalam daftar urut. Komputer akan mencari simbol dari tengah daftar sampai data terakhir, dan membandingkannya dengan simbol yang sedang dicari. Apabila simbol tersebut sudah ditemukan, pencarian pada setengah daftar sisanya akan dihentikan.

## Binary Synchronous Transmission

Transmisi data dengan sinkronisasi karakter yang dikendalikan oleh tanda waktu dari stasiun pengirim dan stasiun penerima.

## Bindery

Database jaringan yang berisi definisi untuk entitas pengguna, group, workgroup, dll.

## Binding Time

Waktu pada saat sebuah *compiler* mengganti sebuah nama simbolis atau alamat simbolis ke dalam bentuk bahasa mesin.

## BIOS (Basic Input Output System)

1. Bagian dari sistem operasi yang bisa mengidentifikasi set program yang digunakan untuk mem-*boot* komputer, sebelum menempatkan disket sistem. BIOS terdapat di ROM (*Read Only Memory*) dari sistem dan umumnya tersimpan secara permanen.
2. Program yang digunakan mikroprosesor untuk menyalakan komputer. BIOS juga mengatur aliran data antara sistem operasi komputer dan perangkat tambahan yang terhubung pada komputer.

## Bipolar

Mengacu pada transistor biasa atau IC yang bertentangan dengan komponen MOS dan CMOS.

## Bipolar Memory

Memori komputer yang memakai IC bipolar sebagai bagian dari memorinya.

## BISDN

Layanan pita lebar. Sebagai layanan pita lebar BISDN dapat melayani informasi dengan bit rate konstan maupun bit rate yang selalu berfluktuasi (*variable*), layanan yang bersifat *real-time* maupun yang bersifat *non real-time* serta dapat melayani mode *connection oriented* ataupun *connectionless services*. BISDN mengintegrasikan layanan *narrowband*, seperti telepon, data terminal, telemetri, facsimile, dan teletex dengan layanan *broadband*, seperti video telephone, *videoconference*, *high speed data transmission*, *cable television*, dll.

### **BISYNC (Binary Synchronous Communication)**

Protokol komunikasi serial *half duplex* yang digunakan untuk mentransfer data berkecepatan tinggi antar komputer-komputer besar. Metode yang dipakai adalah menggunakan karakter khusus untuk memisahkan field dalam satu frame data. Protokol ini sangat efisien, fleksibel dan mudah dipelajari.

### **Bit**

Unit terkecil dari informasi. Satu bit cukup untuk menyatakan perbedaan antara ya dan tidak, atas dan bawah, on dan off, satu dan nol. Komputer harus menampilkan informasi dalam bit karena sirkuit elektronik yang dibuat hanya memiliki dua keadaan, *on* atau *off*.

### **Bit Density**

Jumlah bit yang dapat diletakkan per satuan luas atau volume pada alat penampung data.

### **Bit Depth**

Jumlah bit yang digunakan untuk mempresentasikan tiap titik dalam representasi citra grafis. Makin besar jumlah bit yang digunakan untuk mempresentasikan suatu titik, semakin banyak warna dan atau bayangan abu-abu yang dapat dibuat.

### **Bit Diddling**

Kadangkala efisiensi penyimpanan dapat lebih ditingkatkan dengan mempacketkan informasi tambahan ke dalam bagian data komputer yang tidak dipakai. Tapi cara ini lebih banyak menimbulkan masalah daripada menguntungkan karena itulah disebut sebagai *bit diddling*.

### **Bitmap**

Sebuah *image* grafis yang disusun dari pixel-pixel dan dikonversikan ke dalam bits. Biasa digunakan dalam Microsoft Windows.

### **BITNET**

Jaringan komputer dengan kecepatan dan biaya rendah yang dibuat untuk melayani kebutuhan jaringan di luar batas jaringan ARPANET. Menggunakan protokol *store and forward* untuk menyediakan layanan *e-mail* interaktif dan *file transfer*.

### **Bit Slice**

Sebuah IC yang mengandung kontrol dasar dan sirkuit aritmatika dari sebuah mikroprosesor, tetapi mampu berfungsi hanya dengan sejumlah kecil bit (biasanya 4 bit) dalam sekali waktu. Dengan merangkaikan secara paralel beberapa potongan ini dan mengontrolnya dengan baik, dapat dibuat sebuah prosesor berkecepatan tinggi.

### **Bit Stuffing**

Menyisipkan bit tambahan ke dalam suatu aliran data untuk menghalangi munculnya kontrol yang tidak diinginkan.

### **Black Box**

Alat atau sebuah proses yang khusus hanya dalam batas proses input dan output. Kita tidak mengetahui apa yang terjadi di dalam.

### **Black Hat**

*Hacker* jahat, *hacker black hat* ini juga biasa disebut sebagai “aka crackers” dengan kemampuan mencuri data atau merusak sistem yang ada dalam komputer korban. Kelebihan *black hat* adalah kemampuannya untuk menghilangkan jejak hingga tidak bisa dilacak siapa sebenarnya pelaku serangan yang terjadi setelah tujuan tertentu mereka terpenuhi.

## Blank Character

Karakter yang tampak kosong digunakan untuk menyatakan jarak atau spasi antar karakter yang tampak di layar maupun di kertas.

## BLAST (Block Asynchronous Transfer)

Sebuah *software* untuk mengalihkan data secara asinkron antar sistem komputer yang memakai *software* BLAST. Menggunakan perangkat antarmuka RS-232 C.

## Blink

Istilah untuk menyatakan kursor atau karakter yang berkedip-kedip.

## Block

1. Sebuah bagian pada informasi yang terekam dalam *magnetic tape* atau *disk*. Satu *block* dapat memuat beberapa *record*.
2. Istilah dalam lingkungan pengolah kata dan pemrograman untuk areal yang ditandai dengan warna tertentu, biasanya untuk menandai daerah yang akan disalin, dihapus atau dipindahkan.

## Block Body

Sekumpulan pernyataan/perintah yang dituliskan setelah kepala blok dalam blok program komputer.

## Block Diagram

Sebuah gambaran dari sistem, sirkuit atau program yang masing-masing fungsinya diwakili oleh gambar kotak berlabel dan hubungan diantaranya digambarkan dengan garis penghubung.

## Block Input

Satu blok yang dianggap kompleks dan akan dikirim dari penyimpanan internal ke penyimpanan eksternal.

## Block Structured

Sebuah konsep dalam pemrograman komputer yang memungkinkan programmer untuk memperlakukan beberapa pernyataan sebagai sebuah unit tunggal sehingga mudah untuk dikendalikan.

## Block Transfer

Pemindahan data atau informasi dalam bentuk blok-blok dan dianggap sebagai sebuah *record* tunggal.

## Bluetooth

Teknologi yang diciptakan untuk koneksi *wireless* jarak dekat (radius 10 meter). Teknologi ini menggunakan *chip transceiver* yang dirangkai pada *mobile computer*, telepon, dan peralatan portabel lainnya. *Bluetooth* menyediakan tiga *voice* dan kanal data melalui sebuah koneksi *one-to-one* dengan enkripsi *built-in* dan verifikasi.

## Body

Suatu tag HTML yang digunakan untuk membuka dan menutup semua isian (text, grafik, dll) dalam dokumen HTML.

## Bomb

Kerusakan atau kesalahan fatal. Misalnya, program yang secara keseluruhan gagal total. Bisa juga merupakan sebutan bagi programmer yang sengaja menulis sebuah program untuk menghancurkan sebuah sistem komputer.

## **Bookmark**

1. Dalam lingkungan Windows berarti memberi tanda pada hal tertentu untuk memudahkan saat pencarian.
2. Suatu catatan elektronik di dalam brow



Batas sebuah jendela (window). Ukuran sebuah jendela dapat diubah dengan meng-klik dan men-drag border tersebut.

### **Bottom-up Programming**

Sebuah cara penulisan program yang diawali dari pembuatan program untuk detail-detail rutin level terendah kemudian naik setingkat demi setingkat sampai pada sistem atau menu utama. Kelebihan sistem ini adalah kemudahan menguji rutin-rutin tersebut. Kekurangannya yaitu bahwa programmer dipaksa untuk membuat keputusan tentang program ini terlalu dini dan mungkin harus mengesampingkan beberapa pekerjaan awal agar struktur program menjadi lebih jelas.

### **Bounced**

Kiriman *e-mail* yang kembali kepada si pengirim karena alamat yang dituju tidak ada, salah ketik atau kelebihan kapasitas.

### **Boudot Code**

Sistem sandi menggunakan 5 bit, kombinasi yang mampu dimanfaatkan sebagai sandi adalah 32 macam. Untuk memperbanyak jumlah sandi ditambahkan dua sandi khusus yaitu banyak *Letters* (11111) dan *Figures* (110011), sehingga memungkinkan sandi *boudot* memberi sandi untuk 58 macam simbol.

### **Bounds Register**

Alat yang dapat menyimpan batas atas dan bawah *address* memori yang berasal dari program komputer yang diberikan dalam sistem *time sharing*.

### **Bps (Byte per second)**

Satuan yang dipakai untuk menunjukkan kecepatan pemindahan data di antara komputer, dihitung dari banyaknya bit yang dikirim per detik

### **Brach**

Suatu urutan perintah dalam program yang dilalui komputer tergantung berapa banyak jumlah variabel.

### **Branch Instruction**

Perintah untuk menjalankan tes pada sebuah *register* atau *flag*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, komputer mungkin akan melanjutkan instruksi selanjutnya atau melompat ke bagian lain dari program.

### **Brainware**

Istilah untuk menyatakan manusia sebagai pemakai komputer. *Brainware* bisa dikategorikan menjadi sistem analis, programmer dan operator.

### **Break**

Perintah untuk menghentikan jalannya program. Biasanya perintah ini dilakukan dengan menekan tombol CTRL+C.

### **Break Point**

Beberapa komputer memiliki sebuah sakelar yang akan membuat komputer akan berhenti di titik tertentu dalam program, sehingga operator dapat memeriksa jalannya program; atau dapat juga dengan jalan meletakkan perintah stop dalam program. Perintah ini dapat dihapus apabila program telah berjalan dengan baik.

## **BS (Backspace Character)**

Salah satu karakter yang mampu melakukan pemindahan ke belakang secara otomatis dari suatu alat input atau output.

## **BSD (Barkeley Software Distribution)**

Versi pertama sistem operasi UNIX yang memasukkan dukungan TCP/IP.

## **BSI (British Standards Institution)**

Suatu organisasi di Inggris yang menentukan berbagai standar, termasuk komputer.

## **Buble Sort**

Cara pengurutan data atau file dengan cara saling menukar tempat dalam urutan, mirip dengan gelembung dalam air. Metode ini adalah cara terbaik untuk mengurutkan data/file dengan jumlah sedikit. Untuk file yang lebih besar terdapat metode lainnya.

## **Buffer**

Tempat penyimpanan data sementara. Hal ini sering digunakan ketika transmisi data harus mengambil tempat pada kecepatan yang berbeda. *Buffer* mengakumulasi data dari peralatan berkecepatan rendah. Pada *hardware*, *buffer* adalah alat yang meluaskan sinyal, memperbesar kemampuan *drive*.

## **Bridge**

Perangkat yang menghubungkan jaringan secara fisik dengan cara menggandeng dua buah LAN yang menggunakan protokol sejenis. *Bridge* yang mempunyai kemampuan untuk mengawasi lalu lintas data sehingga dapat memberikan informasi tentang volume lalu lintas dan kesalahan jaringan.

## **Bridgeware**

Sebuah alat Bantu berupa *hardware* atau *software* yang dipakai dalam menyalin program dan menulis sejumlah data untuk sebuah komputer dengan format tertentu.

## **Bridging**

Istilah untuk menyatakan pemakaian *bridgeware* untuk menghubungkan sistem dengan format dan struktur yang cocok untuk satu jenis komputer dengan sistem yang sesuai untuk komputer lainnya.

## **Brightnes**

Tombol pada monitor komputer yang berfungsi untuk mengatur terang atau gelap cahaya pada layar.

## **Broad Band**

Pada lingkungan LAN, alat ini menghubungkan komputer dengan sebuah kabel yang mampu membawa banyak sinyal dalam satu waktu; bahkan mampu membawa sinyal audio dan video.

## **Broad Band ISDN**

Bentuk *broad band* dengan layanan terpadu, dengan kecepatan tinggi dan menggunakan serat optik sebagai media transmisi.

## **Broadband**

Koneksi yang sanggup menyediakan kecepatan (bandwith) yang melebihi 200 Kbps sampai pada satu mil terakhir jaringan koneksi, baik dari provider ke konsumen (*downstream*) atau dari konsumen ke provider (*upstream*). (Komisi Komunikasi Pemerintah Federal AS).

## **Broadband Channel**

Saluran data yang berkecepatan tinggi dan data akan dibawa oleh sinyal berfrekuensi tinggi.

## **Broadcast**

Pengiriman pesan ke seluruh titik dalam suatu jaringan.

## **Broadcast Address**

Sebuah alamat yang isinya bit 1 semua, dapat memberi alamat pada semua terminal yang berhubungan dengan jaringan tersebut.

## **Broadcast Communication Network**

Istilah untuk jaringan komunikasi yang pengiriman datanya dari sebuah *terminal* dilakukan secara *broadcast*.

## **Brouter**

Suatu alat penghubung jaringan yang mengkombinasikan fungsi *router* dan *bridge*. Alat ini mengatur lewatnya data sesuai dengan protokol yang dipakai dan menjembatani semua lalu lintas data lain.

## **Browse**

Perintah dalam lingkungan Windows untuk menampilkan isi disk.

## **Browser**

Program aplikasi yang digunakan untuk *browsing*.

## **Browsing**

Aktivitas penjelajahan beberapa situs di Internet.

## **Bug**

Kesalahan dalam program yang mengakibatkan jalannya program menjadi kurang baik.

## **Build**

Perintah dalam bahasa pemrograman untuk menjalankan kembali program yang dibuat dari awal.

## **Built-in**

Istilah untuk menyatakan suatu alat yang telah terpasang/menyatu di dalam perangkat lain.

## **Built-in Check**

*Hardware* yang lebih mendahulukan mengatur ketepatan data daripada memindah atau menyimpan data ke dalam sistem.

## **Built-in Procedure**

Prosedur yang disediakan untuk pernyataan sederhana yang dibuat pada bahasa-bahasa pemrograman tingkat tinggi.

## **Bullet**

Istilah di lingkungan pengolah kata yang menyatakan penomoran beberapa baris naskah menggunakan lambing/symbol berukuran kecil.

## **Burst**

1. Cara pengiriman data dengan cara mengumpulkan informasi, kemudian dikirimkan sebagai unit yang besar dalam sebuah jalur berkecepatan tinggi. Kebanyakan lalu-lintas LAN memakai metode ini karena mempunyai interval yang pendek.
2. Istilah untuk kesalahan terkumpul. Dalam salah satu satuan waktu terdapat lebih dari 1 bit yang terganggu.

## **Bus**

Sekumpulan kabel yang merupakan alat transportasi informasi ke semua peralatan dalam sistem. Informasi tersebut dapat berupa data, perintah atau alamat.

## **Bus Topologi**

Salah satu bentuk topologi jaringan. Semua simpul (*node*) memiliki kedudukan sama. Apabila salah satu simpul mengalami kerusakan maka sistem jaringan tidak akan terganggu.

## **Byte**

Informasi dengan panjang 8 bit.

## **Byte Mode**

Model pengiriman data yang dilakukan dengan cara mentransfernya *byte* demi *byte*.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# C

## **Cabinet File**

Sebuah format file dari Microsoft yang dipakai untuk menempatkan file-file kompresan pada distribution disk. Untuk melepaskan kompres dari file, dipergunakan program Windows 95/98 Extract yang dijalankan pada perintah baris DOS.

## **Cabling System**

Sistem pembagian kabel bagi seluruh unit dalam jaringan yang akan menghubungkan secara fisik semua stasiun dengan jaringan data LAN.

## **Cache**

Berasal dari kata cash, dipergunakan untuk meningkatkan kecepatan transfer data baik secara sementara maupun permanen.

## **Cache Folder**

Disebut juga Temporary Internet Files Folder adalah tempat penyimpanan sementara file-file dari webpages website tertentu yang telah didownload dari Internet oleh program webbrowser, untuk selanjutnya ditampilkan ke user. Hal ini untuk mempercepat webbrowser menampilkan webpages dari website tersebut.

## **Cache Memory**

Memori berkecepatan tinggi yang mampu bekerjasama dengan CPU, bertindak sebagai *buffer* antara CPU dan memori utama yang lamban.

## **CAD (Computer Aided Design)**

*Software* untuk membuat desain produk dan gambar teknik.

## **CAI (Computer Assisted Instruction)**

Software untuk membantu pemahaman siswa tentang suatu obyek. Aplikasinya berupa dialog antara siswa dengan komputer. Secara bertahap komputer akan memberi pertanyaan. Berdasarkan jawaban yang dimasukkan siswa, komputer akan memberi informasi apakah siswa melakukan kesalahan.

## **Calculator Mode**

Terminal yang memiliki kemampuan penghitungan seperti kalkulator. Pengguna memasukkan sebuah ekspresi dan komputer akan mengevaluasi dan memberikan jawaban sesegera mungkin.

## **Caldera (<http://www.caldera.com>)**

Salah satu distro Linux, Caldera memaketkan produknya dalam 3 kategori : OpenLinux Lite, OpenLinux Base, dan OpenLinux Standard. Produk pertama merupakan versi evaluasi 90 hari. Produk kedua berisi semua paket Lite plus sistem operasi yang lengkap dan mudah diinstall dengan integrasi desktop, client server Internet, dan Intranet. Paket ketiga menyediakan semua paket Base plus komponen high-end dan beberapa perangkat lunak komersial.

## **Call**

Perintah untuk mengerjakan sebuah prosedur atau subrutin dimanapun perintah ini diletakkan, mengambil beberapa kondisi masukan yang dibutuhkan dan memberikan hasil, kemudian kembali ke program pemanggil.

## **Call In**

Perintah untuk memindah kontrol dari program utama ke subrutin secara sementara untuk tujuan tertentu.

## **Call Instruction**

Perintah dalam program utama untuk memanggil subrutin.

## **Callout**

Salah satu kemampuan dalam pengolah kata Ms-Word untuk menambahkan tempat teks penjelasan gambar.

## **CAM (Computer Aided Manufacture)**

Sistem komputer untuk mengatur dan mengawasi jalannya proses operasi suatu mesin.

## **Cancel**

Digunakan untuk membatalkan perintah atau menggagalkan kegiatan yang sedang dikerjakan.

## **Canned Software**

Software yang telah dibuat oleh orang lain dan pengguna (*user*) tinggal membeli dan menggunakan saja.

## **Caps Lock**

Tombol pada keyboard yang berfungsi mengubah semua tombol huruf menjadi huruf besar.

## **Caption**

Dalam lingkungan pengolah kata Ms-Word perintah ini digunakan untuk menambahkan keterangan pada sebuah gambar, tabel atau obyek lainnya.

## **Card File**

Program aplikasi dalam lingkungan Windows yang dapat digunakan sebagai buku alamat. Karena dapat menyimpan data seseorang, seperti nama, alamat, nomor telepon serta beberapa catatan lainnya.

## **Carriage Return**

Istilah lain untuk menyebut tombol Enter pada keyboard.

## **Carrier Sense Multiple Access (CSMA)**

Protokol yang umum digunakan dalam Ethernet pada proses pentransferan data/informasi.

## **Carry**

Ketika komputer menjumlahkan dua angka dan mendapatkan jawaban yang melebihi kapasitas *register*, maka angka 1 terkiri dari jawaban akan hilang. Tetapi komputer mengenali situasi ini dengan memberikan *carry flag*.

## **Carry Flag**

Suatu rangkaian *flip-flop* untuk menandai adanya *overflow* dalam operasi penghitungan komputer.

## Cascade

Metode menampilkan jendela (*window*) dalam lingkungan Windows. Jendela-jendela yang dibuka akan ditampilkan secara bertumpuk. Setiap sisi atas jendela (di bagian *heading*) tetap terlihat sehingga pemakai dapat mengaktifkan jendela yang berada di tumpukan bawah dengan meng-klik *heading*-nya.

## Case

Sebuah case komputer sebenarnya tak lebih dari rangka dari sebuah komputer. Case ini adalah tempat komponen-komponen yang membentuk sebuah sistem komputer terletak, juga untuk meletakkan alat pendingin (*cooling fan*), dan juga meng-*ground* listrik yang terdapat pada komponen-komponen yang ada melalui rangka yang terbuat dari besi. Case yang besar dengan tempat ekspansi yang banyak lebih disukai, dengan adanya ruang ekspansi yang banyak anda dapat menambahkan perangkat-perangkat lain dengan mudah. Contoh perangkat-perangkat yang dapat ditambahkan ini misalnya drive DVD, CD writer, dan lain-lain. Saat ini case dengan bentuk *tower* biasanya lebih disukai daripada case dengan bentuk *desktop* karena memiliki tempat yang lebih luas untuk ekspansi, dan juga dapat memiliki kemampuan pendinginan yang lebih baik. Sebuah case bisa berupa AT atau ATX, dimana perbedaannya terletak pada posisi *motherboard* nantinya, demikian pula *power supply* yang datang bersama case tersebut. Case komputer biasanya datang bersama-sama dengan *power supply*, walaupun kadang-kadang disarankan agar anda membeli *power supply* terpisah sehingga bisa mendapatkan kedua barang tersebut dengan kualitas yang sama-sama tinggi.

## CASE (Computer Aided Software Engineering)

*Software* yang mampu menyelesaikan proses analisis, pemrograman dan pengembangan sistem secara otomatis.

## Case Statement

Dalam pembuatan program, *case* merupakan metode pencabangan dengan banyak pilihan (*option*). Sering digunakan karena penulisannya lebih ringkas dan proses pembandingannya lebih cepat.

## Casing

Wadah atau tempat melindungi *motherboard*, *control board*, *power supply disk drive* dan komponen-komponen lainnya. Jenis casing komputer adalah berdasarkan bentuknya, yaitu:

1. Casing desktop  
Casing desktop adalah casing yang berbentuk seperti kotak yang memiliki ukuran lebar kira-kira 30-40 cm dan panjangnya kira-kira 50-60 cm. Umumnya casing desktop dijadikan tumpuan monitor. Casing desktop kosong yang dipasaran saat ini umumnya sudah dilengkapi dengan power supply unit (PSU), speaker, lampu untuk *harddisk*, lampu power, lampu turbo, dan kabel-kabel lampu.
2. Casing tower  
Saat ini komputer 80486 ke atas menggunakan casing tower, selain memakan sedikit tempat sebagai pijakan, ruangan di dalam casing komputer lebih luas, sehingga suhu dalam casing komputer tidak cepat panas dan juga lebih mudah dalam menambah komponen lainnya.  
Casing komputer jenis tower terdiri dari:
  - a. Mini tower  
Casing mini tower, middle tower, dan tower pada dasarnya hampir sama. Yang membedakan dari jenis-jenis tersebut adalah ukuran, baik tinggi, lebar atau panjangnya.
  - b. Middle tower  
Casing tower dipasaran juga sudah dilengkapi dengan power supply unit (PSU), lampu power, lampu turbo, dan kabel-kabel lampu.

## Catalog

Perintah dalam DOS untuk menampilkan daftar file yang berada dalam sebuah disk.

## **Catanet**

Bentuk jaringan komputer yang seluruh *host*-nya terhubung ke jaringan lain yang memiliki perbedaan karakter. Masing-masing jaringan akan dihubungkan dengan *gateway* ataupun *router* sehingga dapat saling berkomunikasi.

## **Carrier**

Sinyal yang dibaca modem ketika modem sedang berada pada akhir tugas membaca dari jalur lain namun tidak sedang melakukan transmisi.

## **CC (Carbon Copy)**

Alamat yang dituju untuk mengirim e-mail selain alamat yang dituju utama.

## **CCIT (Comite Consultatif Internationale de Telegraphique et Telephonique)**

Sebuah organisasi tingkat dunia yang bertugas menentukan standar-standar di bidang komunikasi.

## **CCIT Recommendations**

Rekomendasi yang diberikan oleh CCIT untuk penggunaan alat-alat pendukung komunikasi, misalnya jenis protokol komunikasi, metode modulasi modem, dan lain-lain.

## **CD (Carrier Detect)**

Status modem jika sedang terhubung dengan modem lain.

## **CD (Compact Disc)**

Suatu piringan optik yang diisi dengan pengkodean laser, didisain untuk menyimpan sejumlah besar data. Ada banyak format CD yang tersedia untuk penggunaan bagi komputer.

## **CD Drive (Drive CD)**

Suatu drive untuk merekam atau memainkan *Compact Disk*, yang sering dijumpai adalah *CD-ROM* (*CD Read Only Memory*) *MO* (*Magneto-Optical*) dan *WORM* (*Write Once Read Many*).

## **CD ROM (Compact Disc Read Only Memory)**

*Compact Disk* yang tidak bisa dipakai untuk menulis ulang (dihapus atau ditambah); digunakan dalam penyimpanan data komputer.

## **CD RW**

Sebuah *Compact Disk* yang selain dapat dipakai untuk dibaca juga dapat digunakan untuk menyimpan data dengan menulisnya menggunakan *CD-RW Drive*.

## **CD RW Drive**

Alat pembaca *Compact Disk* yang digunakan untuk mengisi data ke CD RW.

## **CD Title**

*Compact Disk* yang berisi program-program komputer.

## **CDMA (Code Division Multiple Access)**



Teknologi interface spread spectrum udara yang digunakan pada beberapa ponsel dan jaringan wireless lainnya.

## **Cell**

1. Istilah dalam program pengolah kata dan pemrograman untuk menggambarkan pertemuan antara baris dan kolom.
2. Satuan standar penyimpanan dalam memori.

## **Cell Pointer**

Dalam Microsoft Excell berarti tanda di atas layar monitor yang menunjukkan karakter selanjutnya diletakkan.

## **CELP (*Code Excited Linier Predictive*)**

Metode pengompresan suara hingga mencapai rasio tinggi guna menghasilkan kualitas audio yang baik.

## **Centralized Operation**

Metode pengiriman data yang semua pengiriman pesan harus melalui stasiun pusat. Umumnya berhubungan dengan sistem multidrop.

## **Centronics Interface**

Standar nyata bagi pengiriman data paralel digunakan untuk menetapkan printer yang dibuat oleh Centronics Corp.

## **CERN**

Laboratorium Fisika Partikel Eropa, pengembang Worl Wide Web.

## **Certificate**

Data yang diperlukan browser untuk mengacak daya yang akan dikirim melalui SSL.

## **CGA (*Color Graphics Adaptor*)**

Salah satu tipe monitor, yaitu standar Ibm untuk kualitas monitor resolusi rendah, dalam mode grafik hanya dapat menampilkan 4 warna.

## **CGI (*Color Graphic Interface*)**

Program komputer yang menjembatani program aplikasi dengan halaman Web.

## **CGI (*Common Gateway Interface*)**

Satu set peraturan yang menerangkan bagaimana sebuah Web Server berkomunikasi dengan bagian-bagian lain dari mesin yang sama, dan sebaliknya. Setiap bagian dari sebuah software bisa jadi adalah sebuah program CGI, jika tugasnya adalah mengatur input dan output berdasarkan standard CGI.

## **Chace**

Sebutan untuk kartu grafik seperti VGA card.

## **Chainning**

Proses kerja komputer yang bersambung dalam serangkaian segmen. Apabila sebuah program terlalu besar masuk dalam memori, program harus ditulis dalam beberapa segmen. Komputer akan bekerja dalam satu segmen setiap satu waktu sampai selesai, hasilnya akan dibawa ke segmen berikutnya. Demikian seterusnya sampai program selesai diolah.

## **Chameleon**

Software yang memuat program aplikasi yang dibutuhkan untuk akses ke Internet.

## **Change Case**

Dalam Ms-Word adalah perintah untuk mengganti bentuk huruf naskah yang diblok.

## **Channel**

Saluran untuk mengirimkan sinyal elektromagnetik yang mampu menghubungkan CPU dengan peralatan lainnya.

## **Channel Service Unit**

Sebuah alat pemroses sinyal digital yang berfungsi sebagai filter bagi sinyal yang dikirim ataupun diterima, sebagai buffer antara komputer pengguna dan WAN, dan melakukan testing pada transmisi digital sehingga mencegah kesalahan dan kegagalan proses transmisi.

## **Character**

Sekelompok kecil bit yang pengaturannya memberikan arti tertentu.

## **Character Oriented Protokol**

Jenis protokol data link yang menggunakan kode tertentu yang sudah disepakati untuk mengirimkan informasi serta mengendalikan transmisi.

## **Charisma Engine II**

Merupakan *fixed function T&L-engine*. Radeon 8500 T&L-engine dapat memiliki tenaga yang mampu memproses sekitar 60 juta segitiga per detik.

## **Character Set**

Semua huruf dan simbol-simbol yang digunakan oleh sebuah peralatan atau bahasa komputer.

## **Chat**

Layanan percakapan *online* yang biasa digunakan pengguna Internet untuk berbicara dengan pengguna lain. Untuk bisa menggunakan fasilitas ini biasanya bisa melalui sebuah situs atau dengan meng-*install* sebuah aplikasi khusus untuk ber-*chat*-ria. Biasanya layanan ini digunakan untuk ajang kenalan, mencari teman baru, hingga menjadi solusi komunikasi yang murah dan mudah.

## **CHDIR**

Perintah untuk pindah atau mengaktifkan direktori dalam lingkungan sistem operasi DOS. Penulisan perintah ini sering disingkat dengan "cd" diikuti nama direktori tujuan.

## **Check Box**

Digunakan dalam form agar dapat memilih satu atau beberapa pilihan yang tidak eksklusif dalam list.

## **Check Digit**

Sebuah angka yang dipakai dalam proses pemeriksaan.

## **Check Sum**

Nilai perhitungan yang berdasarkan pada isi sebuah blok data dan nilai tersebut akan dikirim bersama blok data. Ketika sebuah blok data panjang ditransmisikan ke sebuah komputer, karakter tambahan mengindikasikan jumlah bit total yang sering terlacak. Komputer tetap menjalankan penghitungan dan apabila hasilnya tidak sesuai dengan check sum berarti telah terjadi kesalahan.

## Check Point

Status yang menunjukkan panjangnya suatu program berlangsung yang umumnya akan disimpan setiap beberapa waktu sekali.

## Check Register

Register yang bertugas memeriksa keakuratan proses pengiriman dengan cara membandingkan pengiriman pertama dan pengiriman kedua sebuah data yang sama.

## Chip

Bit kecil dari silikon yang merupakan inti dari sebuah IC (*Integrated Circuit*) atau sebutan untuk IC itu sendiri.

## Chipset

*Chips* atau *chipset* merupakan potongan-potongan kecil silikon yang digunakan untuk menyimpan informasi dan instruksi komputer. Setiap komponen komputer memiliki paling tidak sebuah *chip* di dalamnya. *Chipset* pada *motherboard* mengontrol masukan dan keluaran (*input* dan *output*) yang mendasar dari komputer. *Chipset* pada *video card* mengontrol *rendering* dari grafik 3D dan *output* dari gambar pada monitor anda. CPU merupakan salah satu contoh chip yang sangat penting. Chipset motherboard misalnya BX, i810, i820, dan banyak lagi lainnya.

## ChkDSK

Program untuk mengecek keadaan dan isi dari sebuah disk dalam sistem operasi DOS. Sebelumnya harus memiliki file CHKDSK.EXE dahulu.

## CIF (Common Intermediate Format)

Standar format video yang digunakan dalam video conferencing. Format CIF ditentukan oleh resolusi dan standar resolusi horisontal dan vertikal original. CIF dikenal juga dengan nama Full CIF (FCIF).

## CIM (Computer Integrated Manufacturing)

Konsep penggabungan sistem komputer untuk membantu pengawasan proses perakitan.

## Circuit Board

Sebuah papan sirkuit lengkap dengan komponen elektronik yang diletakkan dan disolder pada tempatnya.

## Circuit Switched Network

Model komunikasi yang jalur komunikasi tujuan untuk pengiriman paket-paket data/informasi sudah dibangun antara dua *host*.

## Clear

Proses untuk mengatur isi *register flag* atau lokasi memori ke posisi nol.

## Click

Istilah untuk mewakili pemilihan obyek/menu dengan menekan salah satu tombol *mouse*.

## **Client**

Pada jaringan, client adalah sebuah software aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses servis atau layanan dari komputer server.

## **Client-Server**

Suatu bentuk arsitektur dimana client adalah perangkat yang menerima yang akan menampilkan antarmuka pemakai dan menjalankan aplikasi (komputer ) dan *server* adalah perangkat yang menyediakan dan bertindak sebagai pengelola aplikasi, data dan keamanannya (*server* atau *mainframe*).

## **Client**

Sebutan untuk mengatur komputer dalam jaringan (*node/simpul*) yang mengambil data/informasi dari komputer lain (*server*).

## **Clip art**

Koleksi gambar dan animasi yang bisa langsung dimasukkan ke aplikasi office.

## **Clipboard**

Alokasi tempat dalam memori yang disediakan sistem operasi Windows sebagai tempat penampungan sementara teks/obyek yang dikenai operasi penyalinan atau pemindahan (operasi *copy* dan *cut*).

## **Clipper**

Bahasa pemrograman di bawah sistem operasi DOS, ditujukan khusus bagi pembuatan program untuk menangani file dan database.

## **Clock**

Sumber utama dari pulsa elektronik komputer. *Clock* digunakan untuk menyamakan operasi semua elemen komputer.

## **Clock Pulse**

Pulsa elektronik yang dipancarkan secara terus menerus untuk mensinkronkan kerja komponen di dalam komputer.

## **Clock Rate**

Batas kecepatan pengiriman karakter satu komputer ke komputer lain.

## **Close**

Perintah untuk menutup sebuah file sehingga tidak dapat dibaca oleh suatu program ataupun pengguna komputer.

## **Closed Architecture**

Sebuah rancang bangun komputer yang hanya cocok dengan *hardware* dan *software* dari satu perusahaan komputer (*vendor*) saja.

## **Closed User Group**

Sekumpulan pengguna komputer yang memakai sistem khusus pada sebuah jaringan.

## **CLS (Clear Screen)**

Perintah untuk membersihkan layar dalam lingkungan DOS.

## **Cluster**

Pengelompokkan *item*/alat-alat menjadi saling berhubungan.

## **Cluster File**

Penyusunan sekelompok *record* sehingga masing-masing *record* yang punya kesamaan *identifier* akan dikumpulkan jadi satu.

## **Clustering**

Proses untuk mengelompokkan suatu *item* berdasarkan kesamaan karakteristik.

## **Cluster Virus**

Virus yang memodifikasi entry dari direktori tabel sehingga virus ini akan aktif, sebelum program-program yang lain. Kode virus ini hanya terdapat pada satu lokasi tetapi bisa menginfeksi seluruh program yang terdapat pada komputer yang diserangnya.

## **CMIP (Common Management Information Protocol)**

Sebuah protokol pengatur jaringan yang memenuhi standar ISO, biasanya dihubungkan dengan OSI.

## **CMOS (Compelementary Metal Oxide Semiconductor)**

RAM kecil berukuran 64 byte yang menyimpan setting BIOS saat komputer sedang dimatikan. CMOS merupakan perluasan dari teknologi MOS yang menghasilkan IC dengan kebutuhan tenaga baterai rendah. CMOS digunakan untuk menyimpan program konfigurasi, program diagnostik dan informasi tanggal dan waktu pembuatan file yang tidak akan hilang meskipun komputer dimatikan.

## **CMOT (Common Management Information Protocol Over TCP/IP)**

Kemampuan CMIP untuk mengatur TCP/IP jaringan Internet.

## **CMYK**

Singkatan dari empat komponen warna : cyan (C), magenta (M), yellow (Y) dan black (K).

## **CNC (Computer Numerical Control)**

Suatu cara mengontrol kerja mesin menggunakan pita yang dibuat oleh sistem komputer.

## **CNI (Coalition for Networked Information)**

Dewan bentukan *American Research Libraries*, EDUCom, dan CAUSE. CNI ini ditujukan untuk memacu kemajuan pengetahuan dengan menyediakan sumber-sumber informasi lewat jaringan komputer.

## **Coaxial Cable**

Jenis kabel dengan inti dari tembaga dan dikelilingi oleh anyaman halus kabel tembaga lain, diantaranya terdapat isolator. Memiliki kemampuan membawa data dengan kecepatan tinggi, dapat memuat *bandwith* tinggi dan tahan terhadap gangguan (*noise*). Kabel koaksial dianggap memenuhi standar IEEE/ISO sebagai media transmisi pada sistem jaringan komputer.

## **COBOL**

Bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk menangani aplikasi bisnis dan pemrosesan data. COBOL sangat baik untuk menangani file.

## **CODASYL (Conference of Data System Languages)**

Organisasi yang memformulasikan aturan-aturan baku pada COBOL dan DBMS.

### **Code**

1. Metode untuk menggambarkan simbol dalam bit biner (dalam sistem ASCII ataupun BCD).
2. Istilah untuk baris perintah yang ditulis programmer dalam pembuatan sebuah program komputer.

### **Code-Decoder**

Alat yang mengubah data analog menjadi aliran bit-bit digital dan mengubah sinyal digital menjadi data analog.

### **Coding Sheet**

Lembaran kertas yang dicetak secara khusus untuk membantu programmer menulis program di atasnya.

### **COGO**

Nama sebuah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang diperuntukkan bagi pembuatan program penghitungan bidang teknik, khususnya teknik sipil.

### **Cold Boot**

Istilah untuk men-*start* komputer dengan merotasi daya. *Cold boot* menggunakan sebuah *rescue disk* (*floppy disk* kosong berisi *boot instructions* dan kemampuan men-*scan* virus). *Cold boot* ini umumnya diperlukan untuk membersihkan infeksi virus pada *boot sector*.

### **Cold Start**

Sebuah program pemberi masukan pengenalan. Program ini akan memberi tanda pengenalan pada *hardware*, membersihkan *buffer* dan daerah kerja, mengatur *pointer* serta menyiapkan semua peralatan sebelum melakukan tugas penting.

### **Collating Sequence**

Semua simbol dan huruf yang digunakan oleh komputer akan diberi nilai numerik. Nilai tersebut akan digunakan komputer ketika mengurutkan nama. *Collating sequence* terdiri dari semua huruf, angka dan simbol yang diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar.

### **Colocation**

Salah satu tipe utama dalam layanan hosting, yaitu meletakkan equipmentnya sendiri satu lokasi dengan penyedia jasa hosting. Server bisa dipilih dan ditentukan sendiri, mengatur dan menginstall software-software yang diperlukan dan kemudian meletakkannya di dalam lingkungan dan fasilitas penyelenggara jasa hosting. Colocation adalah cara yang paling mendekati keadaan seolah-olah memiliki staff atau bagian yang mengelola servernya sendiri.

### **Color Depth**

*Color depth* merujuk pada jumlah warna yang ditampilkan di monitor oleh *video card*. Semakin banyak warna yang digunakan, semakin realistis tampilan yang dapat dilihat. Seperti gambar yang didapat dari foto, merubah *color depth* komputer dapat meningkatkan kualitas gambar, namun dapat juga tidak apabila foto itu sendiri terbatas pada jumlah warna tertentu. Angka-angka yang menunjukkan *color depth* biasanya adalah 256 warna, 16 bit (65.000 warna), 24 -bit, dan 32-bit (jutaan warna). 24-bit dan 32-bit sangat sulit untuk dibedakan, akan tetapi 16-bit dan 256 warna akan menampilkan perbedaan kualitas yang menyolok.

## **Collision**

Peristiwa hilangnya data karena dua peralatan mengirimkan data secara berurutan.

## **Com**

Singkatan dari *Communications* atau sering disebut *serial port*, yaitu komponen yang menghubungkan CPU dengan printer, modem dan alat lainnya.

## **COM (Computer Output Microfilm)**

Peralatan ini terdiri dari sebuah kamera yang mengambil gambar dari layar monitor dan merekam hasilnya dalam segulung teks mikrofilm.

## **Command**

Sebutan untuk kata-kata yang meminta komputer melaksanakan sesuatu tugas.

## **Command Control Block (CCB)**

Suatu kendali blok untuk jenis LAN IBM, CCB dapat digunakan untuk menanyakan fungsi yang didefinisikan oleh *Direct Interface*.

## **Command File**

File yang berisi program atau sejumlah instruksi untuk pelaksanaan beberapa perintah DOS.

## **Command Level**

Tingkat kemampuan seseorang untuk memberikan perintah dalam pengendalian sistem komputer.

## **Comments**

Catatan atau komentar yang diletakkan programmer diantara perintah/kode program yang ditulis. Catatan atau komentar tersebut akan diabaikan oleh komputer ketika proses kompilasi. Fungsinya sekedar membuat program mudah dimengerti.

## **Commission**

Komisi yang diberikan *merchant*. Setiap *merchant* memberikan komisi yang berbeda-beda, ada persentase dari penjualan yang terjadi via *site*, CPC, CPL, dan lain-lain.

## **Communication Architecture**

Rancang bangun suatu *hardware* atau *software* yang menerapkan fungsi-fungsi komunikasi.

## **Communication Channel**

Media yang akan dilalui data/informasi pada proses transmisi dalam suatu sistem komunikasi.

## **Communication Line**

Penghubung fisik antar terminal-terminal ke sebuah unit pengendali komunikasi dan menghubungkan satu unit pengendali komunikasi dengan yang lainnya.

## **Communication Network**

Sejumlah unit fungsional yang saling dihubungkan dan memungkinkan unit-unit dalam jaringan saling berkomunikasi, tukar menukar data dan informasi.

## **Comparator**

Komponen elektronik yang bertugas membandingkan dua nilai kemudian memberikan hasilnya, mana yang lebih besar dan mana yang lebih kecil.

## **Compare**

Perintah dalam komputer yang secara efektif membandingkan dua hal dan menentukan yang lebih besar diantaranya.

## **Compatible**

Istilah untuk menyebutkan bahwa suatu alat sejenis atau dapat berfungsi serupa dengan alat yang disebutkan. Misalnya *IBM compatible* berarti dapat bekerja seperti komputer IBM.

## **Compatible Communication Architecture (CCA)**

Protokol yang dipakai untuk mentransfer data *asynchronous* melalui jaringan X-25.

## **Compiler**

Program yang menerjemahkan serangkaian perintah ke dalam bahasa mesin. Sekali program dikompilasi, program tersebut dapat dijalankan sesering mungkin tanpa harus mengulang proses kompilasi, kecuali jika terjadi perubahan pada program sumber.

## **Component**

Istilah untuk menyebut bagian dari sistem komputer termasuk papan memori, papan sirkuit dan sebagainya.

## **Compress**

Proses pemampatan ukuran suatu file dengan jalan menghilangkan informasi-informasi ganda yang ada.

## **Compressed**

Kompresi, cara untuk membuat file lebih kecil dengan memperhatikan pola 1 dan 0 yang membentuk program.

## **Computer**

Alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing komputer.

## **Computer Card**

Sebuah papan sirkuit *plug in* yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan komputer.

## **Computer Graphics**

Pengolahan data dan penyajian hasil dalam bentuk grafis/gambar, bisa berbentuk diagram (*chart*), gambar (*image*), foto, lukisan (*paint*). Alat bantu berupa *mouse*, *scanner*, *light pen* dan papan plot.

## **Computerization**

Pemakaian komputer sebagai alat bantu penyelesaian tugas sebagai pengganti penyelesaian pekerjaan secara manual.

## **Computer Languages**

Perintah-perintah yang hanya dimengerti oleh komputer, yaitu terdiri dari serangkaian karakter 1 dan 0. Disebut juga bahasa mesin.



## **Computer Literacy**

Pengetahuan tentang penguasaan penggunaan komputer untuk menyelesaikan suatu masalah.

## **Computer Network**

Sistem jaringan kerja komputer, terdiri dari dua atau lebih komputer dan alat pendukung lain yang saling berhubungan melalui saluran komunikasi.

## **Computer Operator**

Orang yang menggunakan komputer di tingkat pemakaian. Tugasnya hanya memasukkan data ke dalam sebuah program aplikasi yang sudah disediakan.

## **Computer Science**

Nama lain dari ilmu komputer. Titik berat dari ilmu ini adalah memanfaatkan komputer untuk memecahkan masalah yang ada di dunia nyata.

## **Computing System**

Unit pemrosesan utama yang terdiri dari alat penyimpan utama (*main memory*), saluran masukan dan keluaran, unit kontrol, peralatan penyimpan akses langsung (RAM) dan peralatan masukan dan keluaran (*I/O device*).

## **Concatenation**

Operasi dua komputer yang mengambil dua string dan menggabungkannya, membuat sebuah string panjang di sekelilingnya.

## **Concentrator**

Alat untuk mengumpulkan data dari beberapa jalur lokal dan mengirimkannya melalui jalur data tunggal berkecepatan tinggi.

## **Concrete Interface**

Penjelasan spesifik antarmuka yang dipakai, misalnya spesifikasi suatu *Application Programming Interface* (API), spesifikasi kabel atau konektor.

## **Concurrent**

Kemampuan mengerjakan lebih dari satu tugas dalam waktu yang bersamaan.

## **Concurrent Real Time Processing**

Kemampuan komputer untuk melaksanakan beberapa tugas dari beberapa program dengan waktu yang bersamaan. Masing-masing proses secara khusus akan dihubungkan dengan *time frame*.

## **Concurrent Operational Control**

Kemampuan komputer untuk mengendalikan pemrosesan beberapa tugas dari beberapa program dalam waktu yang bersamaan.

## **Conditional Branch**

Perintah dalam program yang mengakibatkan beberapa alamat akan digunakan sebagai dasar untuk mendapatkan perintah selanjutnya.

## **Conditional Breakpoint**

Titik henti proses komputer yang sengaja diciptakan dengan cara men-set sebuah saklar.

## **Conditional Statement**

Menyebabkan komputer mengecek suatu nilai dan memakai hasilnya sebagai dasar untuk memilih di antara beberapa alternatif kegiatan. Disebut juga *IF statement*.

## **Configure**

Memberi beberapa informasi kepada pengguna, misalnya informasi memori yang masih tersedia, informasi urutan alat *input* dan *output* yang terhubung dalam sistem.

## **Configuration**

Metode penyusunan sistem atau bagian dari sistem berdasarkan sejumlah kemungkinan.

## **Configuration Management**

Lapisan dalam pengelolaan jaringan model OSI, bertugas untuk melakukan pemeriksaan status jaringan dan menghubungkan pengelolaan aplikasi jaringan serta akses dari pengguna yang bersangkutan.

## **Congestion**

Kondisi yang terjadi akibat pemanggilan suatu layanan yang melebihi kapasitas yang dapat diterima sebuah jalur komunikasi data.

## **Connectionless**

Suatu jenis komunikasi antar unit dalam jaringan yang transmisinya dilakukan tanpa pembentukan hubungan pendahuluan.

## **Connectionless Data Transfer**

Sebuah protokol yang digunakan untuk mengadakan pertukaran data secara spontan dan tidak mendahulukan salah satu pengaturan manapun.

## **Connectionless Network Protocol (CLNP)**

Protokol milik OSI yang menyediakan layanan jaringan *Connectionless* dibuat mirip dengan protokol Internet.

## **Connectionless Transport Protocol (CLTP)**

Protokol yang memiliki kemampuan memberi alamat transportasi data serta pendeteksian kesalahan.

## **Connection Oriented**

Bentuk hubungan antar unit dalam jaringan yang komunikasinya dilakukan secara bertahap. Tahap pembentukan hubungan, tahap pengiriman data dan tahap pelepasan hubungan.

## **Connection Oriented Data Transfer**

Protokol untuk mengadakan pertukaran data dengan membangun hubungan antar titik terlebih dahulu.

## **Connectivity**

Kemampuan komputer untuk berkomunikasi maupun terhubung dengan berbagai rancang bangun yang berbeda dalam satu jaringan tertentu.

## **Continuous Form**

Sejenis kertas khusus untuk komputer, yaitu format kertas yang bersambung dan berlubang kedua sisi sampingnya.

## **Constant**

Menunjuk pada semua angka atau nilai yang tidak dapat diubah.

## **Contention**

Keadaan yang diakibatkan pemakaian satu saluran komunikasi oleh lebih dari satu stasiun pada saat yang bersamaan.

## **Contents**

Informasi-informasi yang terkandung di dalam suatu register komputer.

## **Control Character**

Karakter yang tidak akan terlihat tetapi memiliki arti khusus untuk peralatan tertentu atau bisa juga sebagai batas dalam proses transmisi data.

## **Control Card**

*Card*/papan sebagai antarmuka yang menghubungkan CPU dengan peralatan lain.

## **Control Key**

Tombol keyboard ketika ditekan bersama tombol lain akan menghasilkan karakter kontrol.

## **Control Unit**

Bagian dari CPU yang menafsirkan perintah dan menghasilkan sinyal yang tepat untuk bagian lain dalam sistem komputer.

## **Controller**

Alat tambahan yang dapat mengatur operasi dari peralatan yang ada di bawah pengaturan komputer.

## **Convert**

Perintah untuk mengubah suatu file menjadi format yang berbeda agar dapat dibaca oleh aplikasi yang bersangkutan.

## **Cookie**

Informasi dalam bentuk teks yang dipertukarkan oleh client dan server (yang membuat cookie ini adalah server). Di dalam cookie terdapat informasi nama server yang memberikan, path cookie, isi cookienya dan tanggal kadaluarsanya.

## **Cooltalk**

*Software* untuk percakapan melalui Internet dan *chatting* yang ditawarkan oleh perusahaan Insoft, dengan fasilitas percakapan *on-line*, text chat, penjawab pesan, dll.

## **Cooper Distribute Data Interface (CDI)**

Model lain dari standar FDDI yang sengaja dirancang untuk kabel twisted pair.

## **Coprocessor**

Chip mikroprosesor yang secara khusus berfungsi membantu CPU menyelesaikan pengolahan data yang memakan waktu lama.

## **Copy**

Perintah untuk menyalin obyek, misalnya gambar, teks atau file ke dalam media penyimpanan lain.

### **Copy Con**

Perintah untuk membentuk sebuah file baru dalam lingkungan DOS.

### **Copy Protection**

Pengamanan terhadap isi disk agar tidak dapat disalin (di *copy*).

### **Core Gateway**

Sekumpulan *gateway* yang dikendalikan oleh pusat operasi jaringan Internet di *Bolt Beranek and Newman* (BBN).

### **Core Storage**

Suatu bentuk media penyimpanan magnetik yang terdiri dari inti-inti magnetik.

### **Corel**

Perusahaan pembuat software aplikasi grafis seperti CorelDRAW.

### **Corporation for Open System (COS)**

Sebuah kelompok pengguna dan *vendor* yang melakukan serangkaian pengujian kelayakan, pemberian sertifikat serta mengenalkan produk-produk OSI.

### **COSINE (Cooperation for Open System Interconnection Networking in Europe)**

Program penggalakkan penggunaan OSI bagi semua jaringan penelitian di seluruh negara di Eropa, diprakarsai oleh *European Commision*.

### **Counter**

Sebuah *script* (program) yang menghitung jumlah pengunjung website secara otomatis.

### **CPI (Character Per Inch)**

Satuan untuk mengukur kerapatan huruf dalam suatu naskah, diukur dari banyaknya karakter per satu inchi. Pada teks normal terdapat 10 karakter per inchi.

### **CPS (Character Per Second)**

Satuan untuk mengukur kecepatan pengiriman data dalam sistem komputer. CPS dapat dijadikan sebagai satuan pengukur kecepatan printer.

### **CPU (Central Processing Unit)**

Pusat pengolahan masukan sehingga menghasilkan keluaran. Termasuk di sini adalah semua register, sirkuit aritmatik, unit pembanding, dsb.

### **Cracker**

Orang yang memaksa masuk ke satu sistem komputer secara ilegal. Terkadang *cracker* mengganggu dan menimbulkan kerusakan pada sistem yang dimasuki.

### **Crash**

Istilah untuk menggambarkan sistem komputer yang tiba-tiba berhenti bekerja karena adanya masalah dan harus di-*boot* ulang.

### **CRC (Cyclic Redudancy Check)**

Sebuah *system error checking* yang dipergunakan dalam proses transmisi yang berfungsi mendeteksi jika data yang diterima mengalami perubahan. Sebuah angka dikalkulasi berdasarkan data asli (*original*), proses transmisi, data akhir yang diterima. Jika kalkulasi itu berbeda, maka telah terjadi perubahan data.

### **CREN (Corporation of Research & Educational Networking)**

Merupakan jaringan kerja hasil penggabungan dari BITNET dan CSNET.

### **Cross-post**

Mem-*posting* pesan yang sama pada *newsgroup* yang berbeda umumnya dikirim tanpa membubuhkan subjek.

### **Cross Reference**

Notasi/daftar dalam file yang menunjukkan bahwa sebuah data telah tersimpan di suatu tempat.

### **Crosstalk**

Gangguan dalam proses pengiriman data/informasi antar stasiun berupa masuknya sinyal yang tidak diinginkan dari jalur yang terletak berhimpitan. Sering terjadi pada pengiriman jarak jauh atau sinyal berfrekuensi tinggi.

### **CRT (Catoda Ray Tube)**

Teknologi yang dipakai untuk membuat sistem tampilan/monitor komputer menggunakan tabung sinar katoda.

### **CSMA/CA (Carrier Sense Multiple Access with Collision Avoidance)**

Media kendali akses dengan kemampuan membuat setiap sistem akan memantau *carrier* selama proses transmisi. Ketika proses penransmisian data/informasi selesai, masing-masing sistem akan berhenti untuk sementara waktu. Bila tidak terdapat sistem lain yang memulai transmisi, sistem yang telah lewat waktu tunggunya dapat memulai pengiriman kembali.

### **CSMA/CD (Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection)**

Media kendali akses dengan kemampuan melakukan transmisi ulang bila terjadi tumbukan.

### **CSNET (Computer Science Network)**

Sebuah jaringan layanan *e-mail* ditujukan untuk para pengguna yang ingin mendalami ilmu komputer. CSNET membentuk CREN bersama BITNET.

### **Current Mode Transmission**

Model pengiriman data dengan cara alat transmisi (*transmitter*) menggunakan arus listrik ke kedua konduktor kabel twisted pair secara bergantian sehingga terbentuk nilai 1 dan 0.

### **Cursor**

Tanda yang dipakai di atas layar monitor yang menunjukkan karakter selanjutnya diletakkan.

### **Cursor Controller**

Alat untuk memindahkan kursor ke seluruh layar monitor, dapat pula digunakan untuk menggambar atau memilih *item* menu. Misalnya, *mouse*.

## **CU-SeeMe**

Software yang digunakan untuk mengadakan konferensi video secara on-line melalui Internet.

## **Custom**

Pengubahan konfigurasi dari suatu instalasi dengan *dialog box* dan memberikan kesempatan kepada kita untuk memilih.

## **Customer Support Page**

Lembaran dalam dokumen Web yang berisi bantuan pemakaian bagi pengguna Internet yang mengakses Web yang bersangkutan.

## **Customize**

Pengaturan ulang yang dilakukan oleh pengguna pada *software* yang bersangkutan.

## **Cut**

Menghilangkan sebuah obyek (teks atau gambar) dari layar monitor dan menyimpannya ke dalam *clipboard*.

## **CWIS (Campus-Wide Information System)**

Sistem yang berfungsi untuk menyediakan informasi secara elektronik melalui jaringan bagi sebuah kampus atau universitas.

## **Cyber Cafe**

Istilah untuk menggambarkan area terbuka untuk semua pengguna dalam Internet.

## **Cybermetics**

Ilmu yang mempelajari komunikasi dan pengendalian dalam sistem penanganan informasi.

## **Cyberspace**

Istilah yang berhubungan dengan kumpulan komputer yang data elektroniknya dapat diakses. Jika komputer berhubungan dengan Internet atau jaringan besar lainnya, maka komputer yang bersangkutan merupakan bagian dari *cyberspace*. Istilah *cyberspace* dikenalkan pertama kali oleh seorang pengarang William Gibson dalam novelnya *Neuromancer*.

## **Cyberpunk**

Orang (baik amatir maupun profesional) yang percaya bahwa orang biasa (siapa saja) berhak menggunakan teknik enkripsi (*encryption technique*) untuk mengkode (*encrypt*) data atau berita (*message*) sehingga hanya orang yang dituju yang dapat membaca berita dari data tersebut.

## **Cycle Stealling**

Menunda operasi CPU untuk sebuah siklus operasi dalam urutan untuk memberi waktu menyelesaikan beberapa proses yang lamban.

## **Cycle Time**

Waktu yang dibutuhkan CPU untuk melalui satu kali operasi secara lengkap.

## **Cyclic Redudancy Check**

Pengecekan proses transmisi berorientasi bit. Blok pesan akan dianggap sebagai deret bit yang dikirim. Bit-bit tersebut akan dimasukkan dalam generator CRC. Deretan bit tersebut lantas dikenai operasi matematis. Hasil perhitungan saat bit dikirim dan diterima akan menentukan ada tidaknya kesalahan dalam pengiriman.

## **Cylinder**

Serangkaian *track* yang tergabung dalam sebuah *disk*. Terdapat banyak pusat silinder sebagai *track* di atas satu *disk*.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# D

## 3D Studio Max

*Software* untuk pembuatan animasi tiga dimensi. Sejak pertama kali dirilis, 3D Studio Max menjadi pemimpin aplikasi pembangunan animasi tiga dimensi. Sejak versi ke empat, Discreet, produsen 3D Studio Max, berusaha untuk meluaskan area fungsinya sehingga dapat digunakan untuk membuat animasi bagi Web atau film. Versi terbarunya, yaitu versi 5, sudah mengarah kepada perluasan fungsi tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengembangan pada *polymodelling*, *mapping* dan beberapa beberapa revisi pada tool untuk animasi. Namun dari fitur-fitur yang ada, fitur yang paling menarik dari 3D Studio Max versi 5 adalah *reactor*. *Reactor* ini terintegrasi dengan *interface* dari 3D Studio Max dan menyediakan tool untuk membuat simulasi.

3D Studio Max ini sering digunakan untuk membuat model-model rumah atau furniture. Selain itu, banyak pula digunakan di dalam seni digital dan pembuatan *game*.

## D/A Converter

Alat yang mengubah informasi digital ke dalam bentuk analog.

## Daisy Chain

Teknik menghubungkan peralatan tambahan secara seri ke sebuah computer. Alat pertama dihubungkan langsung ke computer, alat kedua dihubungkan ke alamat pertama, alat ketiga dihubungkan ke alat kedua, dan seterusnya. Alat yang dipasang pertama kali selalu menjadi prioritas utama pelaksanaan tugas. Sedangkan peralatan yang terletak di akhir rangkaian akan menjadi prioritas terendah.

## DARPA (Defense Advanced Research Project Agency)

Badan pemerintah Amerika Serikat di bawah departemen pertahanan yang mengembangkan DARPAnet, cikal bakal jaringan Internet.

## Data

Kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.

## Database

Sekumpulan file yang saling terkait dan membentuk suatu bangun data. Database minimal terdiri dari satu file yang cukup untuk dimanipulasi oleh komputer sedemikian rupa.

## Database Administrator

Orang yang bertugas untuk mendefinisikan pola struktur database, menentukan metode akses dan penyimpanan, berwenang memberikan ijin pengaksesan data pada pengguna, dan lain sebagainya.

## Database Information Utility

Layanan penyediaan informasi yang ditawarkan sebuah basis data jaringan sehingga pengguna jaringan bisa mendapatkan laporan informasi yang diinginkan.

## Database Management

Pengelolaan data dalam suatu basis data, cara memasukkan data dalam database, memperbaharuinya dan menyajikan informasi dari data tersebut.



## Database Manager

Orang yang bertanggungjawab mengawasi pengelolaan basis data. Tugasnya antara lain berinteraksi dengan file, memastikan *backup data* dan perbaikannya, menjaga keamanan data, dll.

## Database User

Sebutan bagi para pengguna basis data. Terdapat bermacam-macam tingkatan pengguna basis data, yaitu *specialised user*, *naïve user*, *casual user*, dan *application programmer*.

## Database Channel

Saluran dua arah yang menghubungkan alat masukan/keluaran dengan memori utama komputer sehingga mampu memproses lebih dari satu tugas.

## Database Collection

Salah satu bidang operasi komunikasi data, yaitu kegiatan pengumpulan data dari beberapa tempat, kemudian disimpan dalam memori untuk diolah pada waktu tertentu. Misalnya aplikasi sistem penjualan.

## Data Compression Devices

Peralatan yang berfungsi mengompresi data hingga jumlah bitnya lebih sedikit dari sebelumnya. Pemadatan data bertujuan untuk memperbanyak dan mempercepat pemindahan data.

## Data Dictionary

Daftar unsur-unsur data yang masing-masing dilengkapi dengan penjelasan.

## Data Element

Unit terkecil dari data tertentu.

## Data Encryption Key

Kunci yang dipakai dalam proses penyandian data yang sekaligus digunakan dalam pengujian penerimaan data.

## Data Flow Diagram (DFD)

Salah satu alat dalam perancangan sistem yang menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan aliran data melalui serangkaian proses yang saling berhubungan.

## Datagram

Satuan untuk unit informasi dalam Internet, biasanya unit-unit informasi membawa sejumlah data sekaligus juga alamat asal dan alamat tujuan pengiriman.

## Datagram Delivery Protocol

Protokol yang memberikan layanan pengiriman *datagram* secara *connectionless* pada lapis jaringan model OSI.

## Data Hierarchy

Struktur atau susunan data yang terdiri dari set dan subset yang set data tingkatannya di atas subset data.

## Data Independence

Metode mengubah pola data dari isi data tersebut dan cara menyimpannya, sehingga perubahan tersebut tidak menyebabkan suatu program aplikasi ditulis kembali.

## **Data Link**

Metode pengiriman data dari suatu tempat ke tempat lain. Bisa berupa saluran telepon, kabel koaksial, gelombang radio, gelombang mikro, bahkan sinar laser.

## **Data Link Layer**

Lapisan kedua dari model OSI, yaitu lapisan yang bertugas mengatur hubungan antara pengirim dan penerima, dan memastikan pesan sampai ke tujuan dengan baik.

## **Data Link Protocol**

Protokol yang bertugas melakukan pembentukan hubungan, melakukan perawatan, dan sebagainya pada suatu hubungan antarsimpul dalam jaringan.

## **Data Module**

Sebuah unit yang terdiri dari *disk*, ujung perekam (*head*), dan tangkai penghubung yang terdapat dalam sebuah kaset tertutup.

## **Data Processing**

Sebuah batas yang diterapkan pada perbandingan kecilnya waktu pengerjaan proses penghitungan dan pengolahan data dalam jumlah besar dari operasi-operasi masukan/keluaran.

## **Data Processing Manager (DPM)**

Sebutan untuk manajer yang bertanggungjawab terhadap seluruh kegiatan pengolahan data komputer.

## **Data Rate**

Ukuran kecepatan bit data dalam proses transmisi, dihitung dalam bit per detik.

## **Data Redudancy**

Salinan unsur data pada penyusunan file, tetapi isi salinan unsur-unsur data tersebut tidak perlu sama persis.

## **Data Set**

Istilah untuk sekelompok record data yang sama dan saling terhubung dalam memori computer.

## **Data Set Ready (DSR)**

Sinyal yang menyatakan bahwa modem dalam keadaan terhubung dan siap melakukan tugasnya.

## **Data Structure**

Cara penyusunan suatu data di dalam memori dan menghubungkannya dengan komputer. Pemilihan struktur data yang tepat akan menyederhanakan kerja komputer. Beberapa struktur data sering dijumpai berupa *files*, *list*, *stack* dan *request*.

## **Data Terminal Ready (DTR)**

Sinyal yang menyatakan bahwa terminal komputer dalam keadaan terhubung dan siap melakukan tugas.

## **Data Type**

Tipe data yang akan digunakan dalam suatu pemrograman.

## **Data Value**

Data aktual atau informasi yang disimpan pada setiap data element.

## **DBase**

*Software* buatan Ashton Tate. Dengan DBase, pengguna dapat membangun, mengakses, mengolah dan membuat laporan dari file-file buatannya sendiri.

## **DBMS (DataBase Management System)**

Program yang memungkinkan item-item dalam suatu database disusun, diolah dan diperbaharui.

## **DBLSPACE**

Teknik memperluas ruangan hard disk yang mulai dikenalkan pada MS-DOS versi 6, dan versi-versi di atasnya.

## **DCCU (Data Communication Controller Unit)**

Unit yang mengendalikan hubungan antar peralatan komunikasi data. Biasanya merupakan bagian terpadu dalam suatu sistem komunikasi data.

## **DCE (Data Circuit Terminating Equipment)**

Peralatan yang melakukan konversi dan pengkodean sinyal dan menghubungkan DTE pada sebuah jaringan.

## **DCE (Distributed Computing Environment)**

Teknologi buatan *Open Software Foundation* untuk mendukung penyebaran penggunaan komputer.

## **DDBMS (Distributed DataBase Management System)**

Program pengelolaan *database* yang mampu melakukan pengaksesan pada beberapa *database* sekaligus.

## **DDL (Data Description Language)**

Bahasa pemrograman yang dapat dipakai untuk menentukan tingkatan *database*.

## **DDN (Defense Data Network)**

Jaringan kerja global yang disusun oleh MILNET, ARPANET, dan sejumlah komunikasi protokol. DDN dipakai Departemen Pertahanan Amerika Serikat untuk berhubungan dengan instalasi-instalasi militer.

## **DDR SDRAM (Double Data Rate SynchronousDRAM)**

Tipe memori generasi penerus SDRAM yang memiliki FSB dua kali lebih cepat dari SDRAM biasa (FSB-200 dan FSB-266) memiliki jumlah pin lebih banyak dari SDRAM.

## **Deadlock**

Peristiwa terhentinya pengerjaan suatu tugas karena dua alat dalam sistem komputer masing-masing ingin memakai sumber informasi yang tersimpan pada alat satunya. Pemecahannya dengan mengalokasikan sumber berdasarkan skala prioritas atau dengan menambahkan sejenis sirkuit pemutus.

## **Debian (<http://www.debian.org>)**

Salah satu distro Linux, dari websitenya saja (.org), tampak kalau distro ini sebetulnya tidak mengedepankan sebagai suatu distro yang komersial. Debian linux merupakan hasil usaha para sukarelawan untuk membuat distro dengan kualitas tinggi dan nonkomersial. Keunggulan menggunakan Debian adalah mudah di-upgrade, depedensi paket didefinisikan dengan baik, dan dikembangkan secara terbuka. Merupakan satu-satunya distro yang dikembangkan bersama-sama melalui Internet dengan lebih dari 400 pengelola paket menggarap lebih dari 1500 paket dalam mengembangkan Debian. Merupakan distro yang sangat dinamis.

## **Debounce**

Usaha pencegahan penutupan palsu suatu kunci atau saklar yang telah dikenali sebagai satu cara untuk mengucikan sinyal masuk. *Debounce* juga berarti mengenakan waktu tunggu yang memberi jeda sebelum dilakukan proses transmisi data kembali.

## **Debugging**

Proses pencarian dan pembetulan kesalahan penulisan program, sehingga program tersebut dapat kembali dijalankan seperti yang diharapkan.

## **DEC (Digital Equipment Corporation)**

Sebuah perusahaan pembuat komputer mikro dan mini komputer yang berada di Maynard, Massachusetts, USA.

## **Decimal**

Sistem angka berbasis sepuluh (10) yang umum digunakan sehari-hari. Diawal penggunaan komputer, ada komputer yang disebut *decimal machine* karena di dalamnya menggunakan aritmatika desimal.

## **Decision Support System**

Salah satu sistem informasi berbasis komputer yang menyajikan informasi secara khusus bagi pihak manajemen untuk mendukung pengambilan keputusan.

## **Declaration**

Proses pengenalan tipe data suatu variabel kepada kompiler sehingga akan diketahui berapa banyak memori yang harus disediakan untuk masing-masing variabel.

## **DECnet**

Sekelompok protokol jaringan buatan *Digital Equipment Corporation* yang khusus digunakan pada computer buatan DEC untuk berkomunikasi.

## **DECNET**

*Software* jaringan khusus untuk komputer digital yang mirip dengan OSI. DECNET memiliki kemampuan menjadi bagian dari jaringan yang memakai standard X.25 atau IBM SNA.

## **DECnet/OSI**

Protokol DECnet yang kompatibel dengan *phase V* produk *Digital Network Architecture* (DNA). Protocol ini mendukung sistem terbuka OSI.

## **Decrement**

Untuk mengurangi nilai suatu variabel satu demi satu.

## **Decompress**

Mengembalikan file-file yang telah dimampatkan (compress) ke keadaan semula.

## **Decryption**

Mengubah kembali hasil enkripsi ke bentuk aslinya sehingga informasi tersebut dapat dibaca.

## **Dedicated**

Peralatan yang dibuat untuk menjalankan satu fungsi saja. Contohnya adalah mikroprosessor.

## **Dedicated Hosting**

Salah satu tipe dari layanan hosting yang memberikan kesempatan kepada pelanggan untuk meletakkan file-file situsnya pada sebuah server yang khusus disewakan kepada pelanggan oleh penyelenggara jasa layanan. Dengan cara ini maka pengisi data akan mempunyai keleluasaan dalam mengembangkan muatan maupun aplikasi pada servernya dan dijamin unjuk kerjanya akan tetap baik. Mekanisme ini kemungkinan cocok untuk perusahaan kecil dan menengah yang tidak memiliki staff khusus untuk mengelola situs dan servernya, termasuk e-mail, vpn, dan lain-lainnya. Sebagai kelengkapan fasilitas bagi penggunaan dedicated hosting provider, adalah diberikannya backup sumber listrik (catudaya) dan beberapa sambungan utama ke Internet.

## **Dedicated Line**

Sebuah jalur komunikasi yang disiapkan untuk satu kegunaan saja.

## **Dedicated System**

Sistem komputer yang sengaja dibuat untuk mengerjakan satu tugas saja. Contohnya adalah sistem komputer untuk pengolahan angka saja.

## **Dedicated Terminal**

Terminal komputer yang dirancang hanya dapat berinteraksi dengan satu sistem pengolahan data saja melalui saluran penghubung yang telah ditetapkan.

## **Default**

Hasil penyetelan tetap untuk menjalankan sebuah program atau aplikasi.

## **Default Setting**

Suatu parameter tetap pada program komputer atau peralatan yang selalu digunakan bila tidak dirubah oleh pengguna komputer.

## **Defense Data Network Information Centre (DDNIC)**

Bertugas untuk menyediakan informasi dan dukungan bagi DDN, di samping juga mengatur administrasi root domain.

## **Deference Process**

Proses pengawasan status transmisi dan penentuan dimulainya waktu pengiriman.

## **Deep linking**

Sejenis hyperlink dari satu Web site atau result page dari situs web yang berbeda. Banyak result page search engine yang menyediakan deep links ke sejumlah situs Web, karena pada index search engines biasanya berisi halaman dari berbagai situs web tersebut.

## **Del**

Tombol keyboard yang digunakan untuk menghapus karakter di sebelah kanan kursor atau beberapa baris teks yang telah diblok.

## **Delay Distortion**

Pembelakan sinyal transmisi akibat propagation delay tidak berfungsi dengan semestinya.

## **Delimiter**

Sebuah variabel yang menjadi pembatas sehingga suatu perintah menjadi lebih spesifik.

## **Delphi**

1. Metode pengaksesan Internet yang menawarkan hampir semua layanan, sehingga menjadi metode yang sering dipakai pengguna Internet.
2. Bahasa pemrograman under Windows yang diproduksi oleh Borland. Bahasa pemrograman ini merupakan pengembangan dari bahasa pemrograman Pascal.

## **Deltree**

Perintah untuk menghapus suatu direktori atau subdirektori dalam DOS.

## **Demodulation**

Proses mengubah sinyal analog menjadi bentuk digital.

## **Denial of Service attack**

Istilah yang diberikan untuk upaya serangan dengan jalan menurunkan kinerja sebuah web site dengan terus menerus mengulang request ke server dari banyak sumber secara simultan. Serangan seperti ini bertujuan membuat server korban jadi kewalahan melayani request yang terkirim dan berakhir dengan menghentikan aktivitas atau berhenti dengan sendirinya karena tak mampu melayani request dan tidak dapat menyediakan pelayanan-pelayanan (*denial of service*).

## **Dense Wavelength Division Multiplexing (DWDM)**

Keuntungan pengaplikasian DWDM :

Untuk telekomunikasi jarak jauh, baik untuk sistem

## **DES (Data Encryption Standard)**

Metode pengacakan data dalam kode-kode standar untuk dikirimkan melalui suatu jaringan besar.

## **Descenders**

Sebutan untuk ekor di bawah pada huruf-huruf seperti j, p, q, g, y yang turun ke bawah garis. Tidak semua printer atau monitor memiliki sistem ini.

## **Descending**

Teknik pengurutan data dari yang terbesar sampai yang terkecil (z-a), (9-0).

## **Desktop**

Salah satu model kemasan komputer yang sengaja dirancang untuk ditempatkan di atas meja kerja.

## **Desktop Publishing (DTP)**

*Software* yang digunakan untuk membuat dan mengatur format pada pencetakan majalah dan buku secara mudah. Contoh *software* DTP adalah Ventura dan Pagemaker.

## **Destructive Read**

Proses pembacaan data dari memori yang mengakibatkan data di lokasi tersebut terhapus. Untuk menjaga informasi tetap di lokasi memori maka harus dilakukan penulisan ulang setelah selesai dibaca. Contohnya *core memory*.

## **Developer**

Istilah untuk menyebut seseorang atau sebuah perusahaan yang membuat *software*.

## **Device Control**

Digunakan untuk mengendalikan peralatan tambahan di suatu sistem komputer.

## **Device Sharing**

Suatu metode yang memanfaatkan peralatan pada suatu komputer oleh komputer lain.

## **Diagnostic Check**

Program yang mengkondisikan computer melalui pengecekan untuk meneliti apakah ada yang tidak berfungsi dengan semestinya.

## **Diagnostic Message**

Pesan yang muncul ketika ditemukan kesalahan saat mencoba mengkompilasi program sehingga kesalahan yang disebutkan dapat segera diperbaiki.

## **Diagnostic Routine**

Rutin program yang bertugas menemukan kesalahan fungsi sistem atau kesalahan penulisan kode.

## **Diagram Object**

Salah satu alat dalam perancangan sistem yang digunakan untuk menjelaskan tentang nama obyek, atribut dan metode yang dipakai.

## **Dial**

Proses terhubungnya komputer ke suatu stasiun atau sebuah alamat Internet melalui saluran komunikasi.

## **Dial Line**

Istilah lain untuk menyebutkan penghubung saluran (*switch connection*).

## **Dial up**

Jenis komunikasi yang menggunakan modem dan saluran telepon biasa untuk bisa berhubungan antara komputer yang satu dengan komputer yang lain, atau bisa juga berarti *provider* Internet yang memanfaatkan saluran telepon sebagai saluran utamanya. Hubungan ini hanya bersifat sementara.

## **Dial up Line**

Jalur komunikasi yang digunakan pada proses dial up, terutama jaringan umum atau jaringan telepon biasa.

## **Dial up Terminal**

Sebuah terminal pada saluran pemindah.

## **Dialog Box**

Sebuah jendela (*window*) yang berisi beberapa pilihan untuk memilih suatu isian atau *setting* yang diinginkan pengguna.

## **Differential Encoding**

Teknik pengkodean data pada sinyal digital, nilai biner ditentukan berdasarkan pada perubahan sinyal, bukan ditentukan oleh tingkat sinyal.

## **Diffusion Dithering**

Suatu metode “dithering” yang mendistribusikan pixel secara random sebagai alternatif dari penggunaan suatu pola tertentu.

## **Digital**

Sinyal yang seperti pulsa, artinya antara bagian-bagian sinyal terlihat terputus-putus. Bagian yang di atas digambarkan sebagai 1 dan bagian yang di bawah digambarkan sebagai 0.

## **Digital Camera**

Kamera digital merupakan perkembangan dari kamera analog. Sebuah kamera digital mengambil foto yang kemudian dapat dimasukkan ke dalam komputer. Sebagian besar kamera digital dibuat dengan menyertakan *software image editing* yang dapat digunakan untuk melihat dan mengedit foto yang telah diambil.

## **Digital Computer**

Komputer yang melakukan pengolahan data dengan menghitung bukan dengan melakukan pengukuran seperti yang dilakukan komputer analog.

## **Digital Network Architecture (DNA)**

Rancang bangun jaringan digital buatan DEC. Contohnya adalah *Phase V*.

## **Digital Research Inc.**

Sebuah perusahaan pembuat software yang berada di California, USA.

## **Digital Routing Protocol (DRP)**

Protokol yang terdapat dalam produk *DECnet Phase IV*. Protokol di lapis jaringan model OSI ini mampu membagi jaringan besar dalam beberapa bagian dengan menggunakan teknik *routing* berjenjang.

## **Digital Service Unit**

Peralatan tambahan yang berfungsi mengubah format data yang akan dikirim melalui saluran public WAN.

## **Digital Signal Processing**

Teknik pengolahan sinyal secara digital. Setelah suara dan gambar dapat diproses seperti aliran angka (digital), bermacam-macam hal dapat dilakukan, misalnya pengurangan gangguan suara (noise), atau memperjelas detail suatu gambar.

## **Digital Signature**

*Digital signature* atau tanda tangan digital adalah kode digital yang dapat ditempelkan pada pesan dikirim secara elektronis. Tanda tangan inilah yang menjadi identifikasi dari si pengirim pesan. Seperti halnya tanda tangan tertulis, tujuan tanda tangan digital adalah untuk menjamin bahwa yang mengirimkan pesan itu memang benar-benar orang yang seharusnya.



## **Digitize**

Alat untuk mengubah suatu sinyal atau sepotong informasi menjadi berbentuk digital.

## **Dimension**

Jumlah tempat yang dibutuhkan oleh suatu array untuk mengidentifikasi sebuah elemen.

## **DIMM**

*Dual Inline Memory Module*, merupakan jenis memori yang menggunakan 168 pin. Bentuk yang paling lazim dari DIMM adalah SDRAM. DIMM adalah penerus teknologi dari SIMM (Single Inline Memory Module). Bentuk yang paling banyak digunakan dari SIMM adalah EDO (Extended Data Output) dan digunakan pada komputer Pentium yang lama.

## **Dimmend Command**

Sebuah perintah yang tidak dapat digunakan untuk situasi yang sedang berlangsung. Dimend Command biasanya ditampilkan dengan warna abu-abu.

## **DIP (Dual Inline Package)**

Bentuk sebagian besar IC. IC yang terdiri dari sejumlah pin yang dipasang sebanyak dua baris secara paralel.

## **DIP Switch**

Sebuah *array* dalam paket pemindah IC, digunakan untuk memilih opsi di dalam beberapa potong *hardware* sehingga tidak harus merubah frekuensi.

## **DIR**

Dalam sistem operasi DOS berarti perintah untuk menampilkan daftar semua file dalam *disk* aktif ke layar.

## **Dirrect Access**

Kemampuan untuk mendapatkan data dari memori atau memasukkan data ke memori dengan mudah. Hal ini dikarenakan proses pengaksesan tidak tergantung pada penempatan data sebelumnya, tetapi hanya berdasarkan pada lokasi data.

## **Direct Access Storage**

Alat penyimpanan yang memungkinkan pengaksesan langsung ke data yang dibutuhkan.

## **Direct Access Storage Devices (DASD)**

Sebuah *disk drive* yang mengkondisikan piringan penyimpanan data selalu dalam keadaan *on-line*.

## **Direct Access Windows**

*Software* utility untuk sistem operasi Windows.

## **Direct Address**

Sebuah alamat yang tidak menghendaki pengolahan apapun dari komputer.

## **Direct Interface**

Suatu program aplikasi antarmuka yang memungkinkan suatu program langsung meminta layanan ke sub lapisan media pengendali akses.

## Direct Lookup

Teknik pencarian *item* secara langsung. Namun sebelumnya setiap *item* dalam file harus memiliki sebuah kunci pengenalan sebagai relasi langsung antara nilai sebuah kunci dengan posisi *item* tersebut dalam file. Untuk mencari sebuah *item* tertentu, program pencarian cukup melaksanakan perhitungan nilai dari kunci tersebut.

## Direct X

Software Windows yang memungkinkan semua program bekerja dengan jenis file yang berbeda dari hardware yang tersedia.

## Directory Access Protocol

Protocol yang digunakan untuk berinteraksi antara *Directory System Agent* (DSA) dan *Directory User Agent* (DUA).

## Directory Hashing

Merupakan metode pengindeksan lokasi file pada suatu disk, sehingga dapat mempercepat waktu yang diperlukan untuk mencari letak file pada disk tersebut.

## Directory Services

Suatu layanan jaringan yang menampilkan berbagai informasi untuk mempermudah pengguna jaringan mencari sebuah layanan yang ditawarkan.

## Directory System Agent (DSA)

Software yang menawarkan layanan penyediaan direktori sebagai direktori segala macam informasi dari suatu organisasi.

## Directory User Agent (DUA)

Program yang memudahkan pengguna mengirimkan instruksi ke suatu direktori *server*.

## Disabled

Perintah untuk membuat sebuah peralatan/item yang dimaksud menjadi tidak berfungsi.

## Disconnect

Istilah untuk menyatakan pemutusan hubungan dengan saluran komunikasi atau keadaan tidak terhubung dengan jaringan manapun.

## Disconnect time-out

Batas waktu yang digunakan oleh *switched network* untuk melakukan pemutusan hubungan komunikasi apabila sebuah stasiun dalam keadaan tidak aktif melebihi batas waktu tersebut.

## Discreate Circuitry

Membangun sirkuit elektronik dengan memasang beberapa bagian secara individual. Kebalikan dari IC, dan saat ini *discreate circuitry* jarang dipakai karena mahal dan kurang handal.

## Disk

Piringan tipis yang dilapisi bahan magnetik (oksida besi) yang mampu menyimpan sejumlah data atau informasi. Pembacaan dan penulisan informasi dipusatkan pada track.

## Disk Cleaner

Disket yang membersihkan *head* suatu *disk drive*. Bila *head* tidak dalam keadaan bersih maka akan terjadi kesalahan pembacaan data.

## **DISKCOPY**

Program under DOS yang berfungsi untuk menyalin keseluruhan isi suatu disk dengan jenis *drive* yang sama.

## **Disk Drive**

Alat tambahan yang digunakan untuk meletakkan piringan magnetik, memutar piringan dan menggerakkan *head* baca/tulis pada posisi yang diinginkan ketika mengakses informasi dari dalam *disk*.

## **Diskette**

Piringan magnetik tipis, lentur dan dibungkus dalam kemasan berbentuk kotak dari bahan plastik, digunakan untuk menyimpan sejumlah data/informasi. Disket umumnya berukuran 3½ inchi.

## **Disk Hardware**

Hardware bernama disk selalu diatur dalam silinder, masing-masing terdiri dari beberapa buah *track*. Setiap *track* dibagi menjadi beberapa *sector*.

## **Disk Pack**

Timbunan dari *disk* yang digabung bersama sehingga dapat dimasukkan atau dikeluarkan dari *disk drive* sebagai satu unit tunggal.

## **Disk Server**

Penggunaan unit *disk* dari suatu sistem jaringan oleh sistem jaringan lain.

## **Disk Space Management**

Ada dua metode penataan ruang *disk* untuk menyimpan sejumlah bit data, yaitu dengan mengalokasikan bit-bit tersebut secara berurutan. Sedangkan cara lain adalah dengan membaginya ke dalam sejumlah blok yang berdampingan.

## **Disk Storage**

Media penyimpanan magnetik berbentuk piringan. Data disimpan oleh perekam magnetik pada permukaan piringan yang berputar saat digunakan.

## **Disk Storage Module**

Beberapa piringan magnetik yang tidak mungkin dipindahkan, dan mempunyai dua macam akses.

## **Displacement**

Angka yang harus ditambahkan ke alamat dasar untuk membentuk sebuah alamat aktif.

## **Display**

Hardware yang menyajikan hasil keluaran komputer dalam bentuk visual.

## **Distribute File Service (DFS)**

Teknik pendistribusian file buatan *Open Software Foundation* yang dapat digunakan dengan TCP/IP.

## **Distributed Application**

Program aplikasi yang memiliki kemampuan untuk dijalankan pada beberapa sistem yang berbeda.

## **Distributed Database**

Gabungan dari beberapa repositori data yang bermacam-macam yang nampak sebagai sebuah database tunggal.

## **Distributed Denial of Service Attack**

Serangan terhadap server Internet dengan cara mengirimkan data melebihi kapasitas server yang membuat server kelebihan beban dan lumpuh.

## **Distributed Processing**

Mengerjakan semua proses pengolahan data secara bersama antara komputer pusat dengan beberapa komputer yang lebih kecil dan saling dihubungkan melalui jalur komunikasi. Setiap komputer tersebut memiliki prosesor mandiri sehingga mampu mengolah sebagian data secara terpisah, kemudian hasil pengolahan tadi digabungkan menjadi satu penyelesaian total. Jika salah satu prosesor mengalami kegagalan atau masalah yang lain akan mengambil alih tugasnya.

## **Distributed Sort**

Prosedur pengurutan yang membagi elemen data dalam dua atau lebih kelompok tersendiri atau sebuah subset. Misalnya *partition sort*.

## **DLC Interface**

Sebuah *Application Programming Interface* (API) LAN yang dapat memanfaatkan layanan sublapisan *Logical Link Control* secara langsung.

## **DLE (Data Link Escape)**

Berfungsi untuk mengubah arti karakter berikutnya dalam sebuah blok data yang sama. Merupakan salah satu karakter pengendali transmisi.

## **DLL (Dynamic Link Library)**

File yang berisi modul-modul Windows yang telah dikompilasi.

## **Dithering**

Suatu metoda untuk mensimulasikan banyak warna atau bayangan abu-abu sehingga menjadi tidak terlalu banyak alternatif warna. Sejumlah pixel yang berwarna sama yang letaknya berdekatan terlihat sebagai warna baru.

## **DMA (Direct Memory Access)**

Alat pengendali memori yang membantu mempercepat kerja CPU dalam proses pengolahan data.

## **DML (Data Manipulation Language)**

Suatu bahasa pemrograman untuk mengakses atau memanipulasi *database* oleh suatu program aplikasi.

## **DNSS (Drive Noise Supression System)**

Drive dengan system peredam suara.

## **Documentation**

Dokumentasi yang menyimpan deskripsi tertulis sebuah program termasuk nama program, fungsi program, masukan/keluaran yang dibutuhkan, kemungkinan ditulis dalam algoritma, bagaimana struktur datanya, dan sebagainya.

## **Document Content Architecture (DCA)**

Protokol dari IBM untuk pengkodean dokumen sebelum dilakukan pengiriman antar sistem.

## **Document Interchange Architecture (DIA)**

Protokol dari IBM untuk pengiriman dokumen antarsistem.

## **Domain**

Definisi dari alamat di Internet, yang juga merujuk ke sebuah negara di mana situs web tersebut digunakan. Misalnya co.id untuk Indonesia. Sedangkan co atau com untuk lembaga komersial dan net untuk lembaga yang berhubungan dengan Internet.

## **Domain Name**

Bagian dari URL atau alamat situs yang menunjukkan kepemilikan, misalnya andinomaseleno.com menunjukkan alamat itu dimiliki oleh andinomaseleno

## **Domain Name Service**

Sistem *database* terdistribusi yang tidak akan banyak terpengaruh oleh bertambahnya *database*.

## **Domain Name Sistem**

1. Sistem yang menerjemahkan antara alamat IP dan host name Internet.
2. Sistem pemberian alamat yang digunakan dalam lingkungan Internet. Intinya memberi nama lain pada alamat Internet Protocol yang terdiri dari dua bagian, yaitu identitas organisasi (nama organisasi) dan jenis organisasi (.com, .edu, .net, dsb).

## **Dopant**

Elemen yang didifusikan dalam silikon murni untuk mengubah karakteristik elektik dan membuatnya menjadi lebih konduktif. Boron, Fosfor, Antimon, dan arsenic adalah bahan yang umum digunakan untuk dopant ini.

## **DoS (Denial of Service)**

Serangan terhadap sistem komputer dengan cara mengacaukan fungsi normal dari sebuah sistem. Sehingga dengan demikian virus/hacker yang menyerang dapat masuk ke dalam sistem komputer tanpa melalui akses resmi sesuai prosedur. Umumnya hacker melakukan serangan DoS ini dengan cara menghancurkan atau memodifikasi data atau juga dengan menyebabkan overloading pada sistem server hingga layanan pada user resmi, dicabut atau ditunda.

## **DOS (Disk Operating System)**

Sebuah program yang mengawali proses kerja komputer. Fasilitas yang dimilikinya memungkinkan untuk menyalin file, menghapus tampilan danangani penempatan serta pemberian alamat pada data atau file ke dalam *disk*. DOS akan selalu tersimpan dalam memori komputer sehingga program lain dapat menggunakan rutin-rutin yang ada untuk operasi masukan/keluaran.

## **Dot Address**

Format pemberian alamat yang umum dipakai pada protokol TCP/IP yaitu dalam bentuk 4 angka desimal yang dipisahkan oleh titik.

## **Dot Matrix**

Tipe dari layar monitor yang karakter atau gambar dibentuk dari titik-titik kecil. Salah satu dari *on* atau *off*, kosong atau isi.

## **Dot Matrix Printer**

Printer yang bekerja dengan menjalankan jarum di atas pita tinta dan kertas. Karakter atau gambar dibentuk dari sekumpulan titik-titik.

## **Double Byte Character/Unicode**

Set karakter ASCII yang menggunakan dua bytes untuk tiap karakter. Mampu mengolah 65.536 kombinasi karakter sehingga mampu mengolah kata dari beragam bahasa di dunia.

## **Double Density Disk**

Jenis disket dengan kerapatan ganda, artinya dalam satu lokasi mampu menyimpan bit data dua kali lebih banyak dari disket biasa.

## **Double List Sorting**

Metode pengurutan data dengan cara memisahkan data yang belum diurutkan dalam lokasi memori tertentu dan proses pengurutan dan hasil pada memori yang lain.

## **Double Sided Disk**

Disket yang memiliki kemampuan menyimpan data di kedua sisi piringan.

## **Double Precision**

Penggunaan dua karakter atau kata untuk menyatakan sejumlah besar data yang mampu masuk dalam satu bagian ruang simpan.

## **Down**

Menyatakan waktu ketika komputer tidak diaktifkan, mungkin karena terjadi kerusakan *hardware* atau sistem operasi yang kacau; dapat juga komputer dimatikan untuk perawatan.

## **Download**

Mengambil file atau mentransfer file dari satu komputer ke komputer lainnya.

## **Dpi**

*Dots per inch* satuan yang menunjukkan tingkat resolusi sebuah image. Semakin banyak jumlah dot per inch persegi, semakin tinggi resolusinya. Resolusi yang umum dipakai oleh printer laser adalah 600 dpi. Ini berarti 600 dot horisontal dan 600 dot vertikal. Sehingga dalam 1 inci persegi terdapat 360.000 dot.

## **Drag**

Istilah yang menggambarkan kegiatan menggerakkan *mouse* sambil tetap menekam tombol *mouse*.

## **Drag and Drop**

Istilah yang menggambarkan kegiatan memilih suatu obyek dan menggerakkan *mouse* ke lokasi baru sambil tetap menekan tombol *mouse* sebelah kiri (*drag*), kemudian meletakkan obyek di lokasi tersebut (*drop*).

## **DRAM (Dynamic RAM)**

Memori PC yang dapat dibaca dan ditulisi. Untuk menyimpan data dalam memori, isinya perlu di refresh secara periodik. Jenis memori ini banyak digunakan pada bagian memori utama yang digunakan untuk rutin proses.

## **Drift**

Perubahan yang terjadi pada komponen dari sirkuit elektronik yang diakibatkan oleh perubahan cuaca atau usia komponen itu sendiri.

## **Drive Mobile**

Media penyimpanan yang portable.

## **Driver**

*Software* yang menjadikan sistem operasi bisa berkomunikasi dengan periferal atau alat lain, misalnya *mouse driver* untuk mengendalikan *mouse*.

## **Drive boot**

Drive yang berisi system operasi yang bisa *dibooting*.

## **Drop Cable**

Kabel yang dipakai untuk menyambung *Network Interface Card* (NIC) dengan media transmisi.

## **Drop Down Box**

Kotak pilihan masukan berbentuk seperti daftar.

## **Drop Outs**

Kehilangan data yang disebabkan oleh permukaan *disk* yang berkurang.

## **DTE (Data Terminal Equipment)**

Komputer yang bertindak sebagai sebuah simpul dalam jaringan. DTE merupakan tempat keluar masuknya informasi bagi pengguna maupun komputer.

## **DSL (Digital Subscriber Lines)**

Metode untuk memindahkan data melalui *line* telepon biasa. Sirkuit DSL umumnya lebih cepat daripada sambungan telepon biasa, tetapi kabel sambungan yang dipakainya sama dengan kabel sambungan pada telepon biasa. Sebuah sirkuit DSL harus diset untuk menghubungkan dua lokasi spesifik, sehingga sistem kerjanya menyerupai *leased line*.

Kecepatan DSL tergantung dari jarak antara pelanggan dan kantor pusat layanan telekomunikasi. DSL terbagi menjadi dua jenis. *Asymmetric DSL* (ADSL) digunakan untuk sambungan Internet. Sedangkan *Symmetric DSL* (SDSL, HDSL, dll) digunakan untuk koneksi *short haul* yang membutuhkan kecepatan tinggi dari kedua belah pihak.

## **Dual Attachment Concentrator (DAC)**

Peralatan yang memiliki tiga atau lebih media penghubung antarmuka/MIC. Dua diantaranya berfungsi untuk menyambung *concentrator* ke *dual ring* sedang sisanya berfungsi untuk menyambungkan stasiun lain ke *concentrator*.

## **Dual Attachment Station (DAS)**

Stasiun dengan dua media penghubung antarmuka sehingga dapat dihubungkan dengan dua bagian jalur transmisi *full duplex* terpisah pada jaringan bertopologi *ring*.

## **Dual Cable Broadband**

Konfigurasi jaringan *broadband* dengan penghubung antarperalatan yang terdiri dari dua kabel, yaitu kabel pengirim dan kabel penerima.

## **Dual-boot system**

Sebuah PC yang punya dua sistem operasi, sehingga penggunanya setiap kali bisa memilih ketika akan bekerja.

## **Dumb Terminal**

Komputer yang hanya dapat menampilkan apa yang dapat diterima dan tidak dapat melakukan pemrosesan lain.

## **Dummy Statement**

Pernyataan yang tidak mengakibatkan komputer melakukan apapun, sekedar sebagai tempat untuk memasuki sebuah label yang dibutuhkan sebagai titik referensi.

## **Dump**

1. Teknik pencarian masalah, yaitu dengan cara mencetak isi dari memori komputer. Hasilnya akan nampak seperti naskah yang acak-acakan dan sangat sulit diartikan.
2. Kegiatan pengiriman sejumlah besar data dari satu alat ke alat lain.

## **Duplex**

1. Jalur komunikasi yang mampu melakukan pengiriman data dua arah.
2. Sistem komputer yang menggunakan 2 CPU yang saling terhubung.

## **Duplexed System**

Lingkungan komunikasi data yaitu sistem yang memiliki dua alat yang berbeda dan tidak saling mempengaruhi. Setiap alat mampu melaksanakan fungsinya; ada kemungkinan salah satu alat akan dianggap sebagai cadangan.

## **Dumb Terminal**

Sebuah terminal displai tanpa kemampuan processing. Terminal ini sepenuhnya bergantung pada komputer utama untuk pemrosesannya. Istilah ini juga dipakai untuk menyebut beberapa mainframe dan terminal minicomputer (3270,5150, dan sebagainya), karena sejumlah kemampuan built-in screen displai yang dimilikinya.

## **DVD ROM Drive**

Perangkat komputer yang berfungsi sebagai pembaca data pada DVD. Perangkat ini memiliki bentuk fisik sama persis seperti CD ROM Drive, akan tetapi memiliki fungsi yang berbeda.

## **Dynamic**

Proses penelitian selama program dieksekusi.

## **Dynamic Adaptive Routing**

Pengaturan lintasan komunikasi secara otomatis yang berdasar pada kondisi jaringan aktif saat itu.

## **Dynamic Address Transistor**

*Hardware* dalam *system virtual memory* yang akan melakukan pengenalan alamat virtual secara otomatis. Pengenalan berdasarkan pada nomor segment, nomor baris dalam segment dan letak record.

## **Dynamic Host Configuration Protocol (DHCP)**



Protokol yang secara dinamis memberikan alamat *Internet Protocol* baru pada komputer setiap kali ada yang melakukan *login*.

### **Dynamic Memory**

Variasi dari memori semikonduktor yang menyimpan sedikit muatan untuk mengindikasikan keberadaan bit data. Untuk mempertahankan data dalam memori, secara periodik harus dilakukan pembacaan dan penulisan di setiap lokasi tersebut.

### **DSL (Digital Subscriber Line)**

Teknologi yang memungkinkan penggunaan *bandwith* yang tidak digunakan (*unused bandwith*) yang telah ada pada line telepon regular untuk mengirimkan data digital dengan cepat tanpa mengganggu layanan telepon analog yang digunakan. DSL yang sering disebut juga sebagai xDSL atau ADSL, menggunakan pengkabelan kawat telepon untuk mengirimkan data dari Internet ke PC maupun dari PC ke Internet.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# E

## **EAROM (Electronically Alterable Read Only Memory)**

Merupakan salah satu jenis ROM yang dapat diprogram ulang sepanjang masih berada di dalam komputer.

## **EBCDIC (Extended Binary Coded Decimal Interchange)**

Sistem sandi 8 bit untuk 256 kombinasi/karakter, merupakan sistem sandi standar dalam komunikasi data.

## **Echo**

Gangguan saluran transmisi berupa pemantulan kembali sinyal yang dikirimkan. Ketika proses pengiriman data berlangsung, alat penerima sering memantulkan kembali sinyal tersebut. Hal ini akan menyebabkan impedansi dalam sebuah rangkaian listrik.

## **ECHO**

Perintah yang terdapat pada file autoexec.bat untuk menyembunyikan perintah (*on*) atau memunculkan perintah (*off*) yang terdapat di dalamnya ke layar monitor.

## **Echo Check**

Metode pengujian data selama berlangsungnya proses transmisi data, yaitu dengan cara mengirimkan kembali data tersebut ke titik asalnya (ke pengirim) untuk dibandingkan dengan data aslinya.

## **Echo Protocol**

Protokol pada lapis transpor model OSI yang mempunyai kemampuan melaksanakan pengujian keberadaan *router* antar *end system*.

## **Echo Suppressor**

Rangkaian elektronik yang dapat meredam gema (*echo*) yang muncul selama berlangsungnya hubungan komunikasi sehingga echo tidak dianggap sebagai sinyal yang datang.

## **ECL (Emitter Coupled Logic)**

Metode pembangunan logika yang sering dipakai sistem komputer besar.

## **ECMA (European Computer Manufacture Association)**

Perkumpulan penyalur peralatan komputer di Eropa yang ikut berperanserta dalam perumusan standar di dunia komputer.

## **EDFA (Erbium-Doped Fiber Amplifier)**

Sebuah piranti yang berfungsi meningkatkan sinyal dari sebuah serat optik. Pertama kali diperkenalkan pada tahun 1980-an, dan meraih sukses sebagai optical amplifier. EDFA menjadi dasar pengembangan jaringan serat optik.

## **EDI (Electronic Data Interchange)**

Metode untuk saling bertukar data bisnis atau transaksi secara elektronik melalui jaringan komputer.

## **EDIFACT (Electronic Data Interchange For Administration Commerce and Transport)**

Serangkaian aturan standar penggunaan Elektronis Data Interchange.

## **Edit**

Kegiatan memodifikasi format suatu keluaran atau masukan dengan jalan menyisipkan atau menghapus karakter.

## **Edit Capability**

Kemampuan yang ditawarkan pada programmer untuk memodifikasi statement-statement selama berada pada status time sharing.

## **Editor Program**

Program khusus yang mempermudah pengguna melakukan koreksi, penyisipan, modifikasi, penghapusan dalam program atau data yang ada.

## **EDO RAM (Extended Data Output RAM)**

Jenis memori yang dapat menyimpan dan mengambil isi memori secara simultan. Jenis memori ini banyak menggantikan primary memori yang ada pada PC terdahulu yaitu FPM (Fast Page Memory) RAM. Karena dapat menyimpan dan membaca secara simultan, maka kecepatan baca tulis pada EDO RAM ini dapat lebih cepat.

## **EDP (Electronic Data Processing)**

Pengolahan informasi yang dikerjakan secara elektronik oleh komputer.

## **EDP Management Science**

Ilmu yang mempelajari sekelompok masalah manajemen yang sanggup ditangani program komputer.

## **EDPS (Electronic Data Processing System)**

Sistem pengolahan data menggunakan alat bantu komputer.

## **EEPROM (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory)**

Salah satu tipe chip ROM yang dapat dihapus dan diprogram kembali dengan memakai suatu alat khusus.

## **EFF (Electronic Frontier Foundation)**

Yayasan yang bertujuan untuk menampung semua permasalahan di lingkungan pengguna komputer yang muncul sebagai dampak dari penyebaran informasi dan komunikasi (Internet).

## **Effective Address**

Alamat yang diperoleh dengan melakukan perhitungan sehingga ditemukan alamat dari lokasi memori yang dibutuhkan.

## **Effective Instruction**

Instruksi komputer yang keluarannya berasal dari perubahan instruksi dasar selama program dimodifikasi.

## **Effectiveness Level**

Persentase keefektifan suatu alat pengolah data yang diperoleh dari perbandingan jumlah waktu operasional terhadap jumlah waktu total dalam satu periode.

### **EFT (Electronic Funds Transfer)**

Teknik pengiriman atau pertukaran data-data transaksi keuangan secara elektronik.

### **EGA (Enhanced Graphics Adaptor)**

Salah satu standard resolusi monitor. EGA mampu menampilkan 16 warna dalam model grafik, setingkat di atas monitor CGA. Monitor dengan *card* EGA mampu menampilkan 16 warna pada bentuk teks (80 x 25 karakter atau 40 x 25 karakter), 16 warna pada bentuk resolusi rendah dan 4 warna pada resolusi tinggi dan tampilan grafik 640 x 350 titik. Perkembangan dari jenis EGA diantaranya adalah ATI Technologies Inc dengan card bernama EGA WONDER, dapat menampilkan 132 x 25 karakter. Monitor jenis EGA masih memakai konektor monitor yang sama dengan monitor jenis CGA dan Monochrome. EVEREX mengeluarkan card EPGA (*Enhanced Professional Graphics Adapter*), mampu menampilkan 649 x 480 titik (dot) dengan 256 warna, dari 4096 kombinasi warna dasar (*palette*). EPGA dan disebut juga PEGA (*Professional Enhanced Graphics Adapter*), ataupun PGA (*Professional Graphics Adapter*), menampilkan layar teks 132 x 43 karakter pada multi frekuensi atau Ultra sync, dan fleksibilitas yang dapat menggunakan monitor monochrome maupun enhanced monitor. Monitor ini mempergunakan konektor 9 pin yang terdiri dari 2 baris.

### **Egoless Programming**

Kesepakatan diantara programmer untuk saling membaca dan memberi kritik terhadap program-program buatan programmer lain. Program-program tersebut dianggap sebagai buatan orang yang tak dikenal sehingga kritik yang dikemukakan tidak berdasarkan sentimen pribadi.

### **EIA (Electronics Industry Association)**

Sebuah perkumpulan pabrik elektronik di USA yang menentukan standard antarmuka, misalnya RS 232-C dan RS-422A.

### **EIA Inteface**

Antarmuka standar EIA yang menghubungkan peralatan komunikasi dengan komputer.

### **EISA (Extended Industry Standard Architecture)**

Perluasan rancang bangun komputer dengan standard industri.

### **Eject**

Perintah yang diberikan pada printer untuk menempatkan kertas di awal halaman. Apabila saat ini posisi kertas berada di tengah, maka sisa halaman akan diabaikan dan meletakkan kertas berikutnya di awal halaman.

### **Electric Delay Line**

Akhir penundaan yang dipakai untuk menampung sinyal dengan memutar informasi yang dibawa oleh suatu gelombang transmisi.

### **Electronic Bulletin Board**

Papan pengumuman elektronik yang terdapat di suatu system jaringan. Umumnya berisi berita-berita terbaru. Pengguna dalam sistem jaringan tersebut dapat membacanya ataupun menempatkan berita ke dalamnya untuk dibaca pengguna lain.

### **Electronic Differential Analyzer**

Komputer analog yang menggunakan penghubung elektronik terpadu untuk menganalisis persamaan differensial.

## **Else**

Perintah percabangan dalam bahasa pemrograman yang akan dianggap sebagai pilihan pertama yang harus dilaksanakan apabila kondisi yang diberikan tidak terpenuhi.

## **E-mail**

Surat menyurat melalui Internet. Pengguna dapat saling bertukar berita. Berita-berita itu akan dikumpulkan dalam sebuah file untuk pengalamatan yang berupa mailbox, sehingga pengguna dapat membaca berita yang ditujukan kepadanya kapan saja.

## **E-mail Address**

Alamat yang dipakai pada proses pengiriman e-mail ke tujuannya. Alamat tersebut dibuat berdasarkan DNS.

## **E-Mail Virus**

Virus yang dikirimkan sebagai file lampiran pada *e-mail*, virus baru akan bekerja dan menginfeksi jika kita membuka file *attachment* tersebut. Sebagian besar adalah virus Macro yang menyerang aplikasi Microsoft Word, biasanya file virus tersebut berekstensi .exe. Contohnya seperti virus Worm.ExploreZip.

## **Embed**

Kemampuan suatu program aplikasi memasukkan data atau obyek dari *software* lain.

## **Embedded system**

Sebuah sistem komputer yang menjadi komponen dari mesin atau sistem yang lebih besar. Embedded sistem dapat memberikan respon yang sifatnya real time. Embedded sistem banyak digunakan pada peralatan digital, seperti jam tangan.

## **Emoticon**

Simbol yang dibuat dengan keyboard untuk menjelaskan emosi pengguna komputer yang bersangkutan dengan lambang-lambang.

## **Emphasized**

Bentuk pencetakan teks dengan kualitas huruf agak besar dan jarak yang lebih lebar dibandingkan dengan bentuk huruf normal.

## **Emulation**

Keserbagunaan komputer yang digambarkan oleh kenyataan bahwa komputer dapat deprogram untuk meniru komputer lain. Komputer kecil dapat meniru komputer dengan kemampuan besar, atau komputer yang dapat menjalankan program yang diperuntukkan bagi jenis komputer tertentu.

## **Emulator**

*Device* yang dibuat untuk bekerja sebagai *copy* tandingan dari mesin yang lain. Komputer dapat didesain untuk meniru dan melebihi model maupun *software* tereksekusi dari komputer yang lain. Sebuah Terminal dapat didesain untuk menyamai sejumlah *communications protocols* dan berhubungan dengan *network* yang lain. Sebuah emulator dapat berupa *hardware*, *software* ataupun keduanya.

## **Enabled**

Perintah yang mengizinkan suatu alat atau *item* terpilih kembali berfungsi. Kebalikan dari *disabled*.

## **Enabling the Line**

Kegiatan menyiapkan unit kendali transmisi untuk menerima panggilan pada saluran komunikasi.

## **Encapsulation Facility**

Fasilitas antar sambungan jaringan yang mempunyai kemampuan untuk menjalin komunikasi antara dua sistem dengan rancang bangun yang berbeda. Jaringan yang dipakai akan disesuaikan dengan rancang bangun jaringan lain.

## **Encode**

Kegiatan mempersiapkan suatu rutin program ke dalam bahasa mesin sehingga dapat segera dilaksanakan oleh komputer.

## **Encoder**

Suatu sistem komputer atau sistem jaringan yang hanya mampu menerima satu masukan saja, yang setiap masukan akan menghasilkan beberapa kombinasi hasil keluaran.

## **Encryption**

Penerjemahan data menjadi kode rahasia. Enkripsi adalah cara yang paling efektif untuk memperoleh pengamanan data. Untuk membaca file yang di-*enkrip*, kita harus mempunyai akses terhadap kata sandi yang memungkinkan kita men-*dekrip* pesan tersebut. Data yang tidak di-*enkrip* disebut *plain text*, sedangkan yang di-*enkrip* disebut *cipher text*.

## **End**

Tombol pada *keyboard*, berfungsi untuk menggerakkan kursor ke akhir baris.

## **Ending Delimiter**

Field dalam frame MAC yang menunjukkan akhir field informasi dan awal dari field *Frame Check Sequence* (FCS).

## **End Distortion**

Gangguan pada pengiriman data secara asinkron yang disebabkan karena adanya distorsi pada bit stop.

## **Endless Loop**

Suatu blok perintah dalam program computer yang terus dilaksanakan berulang (*looping*), akibat dari kesalahan penulisan program.

## **End Note**

Catatan yang ditempatkan di bagian bawah halaman namun hanya berlaku pada halaman tertentu saja.

## **End of Carry**

Istilah untuk sisa pembagian bilangan biner.

## **End of Data Mark**

Suatu karakter yang menandai ahir dari semua data dalam suatu unit penyimpanan.

## **End of File Mark**

Karakter kendali yang menandai akhir pembacaan seluruh *record* pada suatu file.

## **End System**

Hardware dalam sistem komunikasi yang bertindak sebagai sumber data (pengirim) atau tujuan akhir data (penerima).

## **End Users**

Sebutan bagi orang yang hanya mengoperasikan suatu alat atau program yang dibuat oleh pihak lain.

## **Engineering Time**

Waktu tak produktif dari komputer, umumnya digunakan untuk perawatan komputer.

## **ENIAC**

Komputer digital pertama yang dibuat oleh Universitas Pennsylvania, AS selama berlangsungnya Perang Dunia II (tahun 1942-1945). Ciri utamanya adalah penggunaan tabung hampa udara sebagai penguat sinyal.

## **Enter**

Tombol pada *keyboard* yang fungsinya untuk memerintahkan komputer melakukan suatu instruksi, atau sekedar untuk membuat baris berikutnya sekaligus memindahkan kursor ke baris tersebut.

## **Entity**

1. Orang, lokasi, konsep atau kejadian yang direkam informasinya.
2. Unsur aktif dalam salah satu lapisan protokol komunikasi model OSI.

## **Entrance**

Tempat yang disediakan dalam suatu program atau subrutin yang dipakai sebagai titik mulainya suatu eksekusi.

## **Entry**

Data-data masukan yang diberikan atau diketikkan ke dalam program melalui terminal selama berlangsungnya proses eksekusi.

## **Entry Condition**

Suatu kondisi yang harus dipenuhi sebelum rutin program dapat dilaksanakan.

## **Entry Level**

Kelompok pemakai yang termasuk ke dalam pemula, sehingga standar yang dipakai lebih sederhana dibanding kelompok yang sudah profesional.

## **Entry Sorting**

Teknik pengurutan masukan dengan cara menempatkan *record* yang baru dimasukkan ke dalam *buffer*, kemudian akan dilakukan penempatan ke dalam daftar yang sudah urut di memori.

## **Entry Variabel File**

Pengelompokkan unsur data berdasarkan pada hubungan dengan file induk agar memiliki arti.

## **Environment Pointer**

Titik untuk menempatkan kode perintah dan data dalam suatu tugas yang telah dijabarkan.

## **EOF (End of File)**

Tanda yang menyatakan bahwa pembacaan telah sampai pada *record* terakhir dari sebuah file.

## **EOF mark**

Karakter kendali yang menandai akhir pembacaan seluruh record pada suatu file.

## **EOF routine**

Rutin program yang menguji apakah seluruh isi dari file telah dibaca komputer dengan benar sampai ke record terakhir.

## **EOL (End of Line)**

Tanda yang menyatakan bahwa pembacaan telah sampai pada baris terakhir.

## **EOM (End of Message)**

Urutan karakter khusus untuk menandai akhir suatu berita atau sebuah record selama berlangsungnya proses pengiriman berita.

## **EOT (End of Transmission)**

Karakter yang digunakan untuk menunjukkan bahwa transmisi telah selesai dan memberi kesimpulan pada transmisi yang punya satu atau lebih catatan yang berhubungan.

## **EOT Recognition**

Kemampuan computer untuk mengenal akhir dari transmisi data walaupun buffer tidak dalam keadaan isi.

## **EPS (Encapsulated Post Script)**

Suatu format file grafis yang memungkinkan pertukaran file grafis Post Script dalam berbagai program aplikasi.

## **Epson**

Nama pabrik pembuat printer dari Jepang, namun pemasaran printer-nya dikerjakan oleh Epson America Incorporation.

## **Equalization**

Ganti rugi yang diberikan karena kehilangan sinyal pada frekuensi yang lebih tinggi dalam rangkaian transmisi.

## **Equalizer**

Alat untuk memperbaiki kualitas frekuensi yang diterima suatu rangkaian transmisi. Alat ini biasanya dirangkaikan bersama alat transmisi lain.

## **Equality Circuit**

Sirkui elektronik menerima dua masukan, kemudian membandingkan keduanya. Jika kedua masukan tersebut sama maka sirkuit akan memancarkan sinyal keluaran bernilai '1' dan sinyal keluaran bernilai '0' jika keduanya tidak sama.



## **Equipment Compatibility**

Kemampuan suatu alat untuk mengolah data tanpa mengubah kode atau format data yang sudah terbentuk, meskipun data tersebut dipersiapkan oleh alat lain.

## **Equipment Failure**

Kerusakan *hardware* komputer yang akan mengakibatkan terhentinya operasi yang sedang berlangsung.

## **Equipment Room**

Ruangan yang disediakan dalam rancang bangun standard penanaman kabel EIA, untuk menyusun semua kabel yang akan dipakai.

## **Equivalence Gate**

Rangkaian logika yang akan memancarkan sinyal keluaran bernilai '1' jika kedua masukan bernilai sama dan sinyal keluaran bernilai '0' jika keduanya tidak sama.

## **Erasability of Storage**

Kemampuan untuk menghapus data yang terdapat di suatu lokasi penyimpanan dan menggantinya dengan data lain.

## **Erasable Storage**

Media penyimpanan yang mampu menempatkan data baru di tempat lama.

## **Erasing Head**

Head yang dipakai untuk menghapus semua hal yang terdapat dalam media penyimpanan.

## **ERD (Entity Relationship Diagram)**

Model konseptual yang menjabarkan hubungan antar penyimpan data dan hubungan data.

## **Ergonomics**

Penelitian postur manusia dan proposisinya dengan tujuan untuk menciptakan perabot atau perangkat komputer yang dapat digunakan dengan nyaman dan tanpa ketegangan.

## **Error**

Istilah untuk menunjukkan bahwa terdapat suatu penyimpangan dalam *software* atau kerusakan *hardware*.

## **Error Analysis**

Analisis permasalahan yang timbul akibat dari kesalahan pembulatan atau kesalahan pemenggalan angka-angka pada operasi aritmatika.

## **Error Character**

Karakter yang memberi tanda bahwa pada data yang sedang diolah atau dikirimkan terdapat suatu kesalahan.

## **Error Checking and Recovery**

Prosedur pemeriksaan dan perbaikan parity secara otomatis, yang kemudian dilanjutkan dengan proses eksekusi lagi.

## **Error Corecting Codes**

Terdapat metode penyandian data pada proses transmisi data yang memungkinkan tidak hanya untuk mendeteksi kesalahan saja, namun juga dapat memperbaikinya dengan baik. Hal ini melibatkan pengiriman informasi tambahan bersama dengan setiap *word*, dengan menyesuaikan reduksi pada kecepatan transmisi.

## **Error Corecting Routine**

Program yang secara khusus memperbaiki kesalahan dengan menggunakan rutin program atau subrutin lain.

## **Error Detecting Codes**

Suatu kode untuk melacak kesalahan pada ekspresi dalam program. Jika terjadi kesalahan pada ekspresi tersebut, komputer akan mampu mendeteksi dan menunjukkannya pada pengguna.

## **Error Detection**

Proses pelacakan kesalahan selama transmisi data berlangsung, yaitu perubahan satu atau beberapa bit dari nilai '1' ke '0' atau sebaliknya.

## **Error Detection and Feedback System**

Sistem transmisi yang secara otomatis akan mengirimkan kembali potongan data yang terdeteksi memiliki kesalahan.

## **Error Interrupt**

Interupsi pelaksanaan tugas yang disebabkan adanya suatu kesalahan yang tidak dapat diperbaiki sendiri oleh komputer.

## **Ethernet**

Suatu standar perangkat keras LAN (*Local Area Network*), mengenai pengkabelan serta spesifikasi transmisinya.

## **Error List**

Daftar yang dibuat oleh kompiler, berisi perintah-perintah illegal atau yang salah tulis pada program sumber.

## **Error Message**

Pesan yang muncul ketika ditemukan kesalahan pada saat menjalankan suatu program.

## **Error Protocol**

Protokol pada lapis transport yang menawarkan pelacakan dan laporan kesalahan antar *end system* dan *router* terkait.

## **Error Rate**

Perbandingan banyaknya unit data yang salah dengan jumlah keseluruhan unit data.

## **Error Routine**

Rutin program yang mengendalikan suatu *software* sekaligus melakukan perbaikan jika ditemukan kesalahan.

## **Esc/Escape Key**

Tombol pada keyboard yang apabila ditekan akan menghentikan pelaksanaan instruksi yang sedang diproses, dan mengembalikan kontrol ke menu sebelumnya.

## **Ethernet**

Sebuah standar LAN meliputi kabel dan skema protokol komunikasi yang dikembangkan oleh Xerox Corporation. Sekarang Ethernet menjadi protokol yang banyak digunakan dan diadaptasi oleh perusahaan lain.

## **Ethernet Cable**

Semua kabel media untuk jaringan Ethernet. Contoh *Ethernet Cable* yaitu kabel jenis 10base5, UTP/STP.

## **Ethernet Meltdown**

Peristiwa yang menimbulkan kejenuhan di Ethernet, disebabkan oleh masuknya paket-paket data tak resmi. Peristiwa ini hanya berlangsung dalam waktu singkat.

## **Ether Talk**

Paket-paket AppleTalk terenkapsulasi yang dilewatkan pada kabel Ethernet.

## **Eudora**

Program aplikasi layanan e-mail di Internet.

## **Event**

Keadaan yang diakibatkan oleh perubahan kondisi suatu item. Dalam pemrograman, setiap event dapat ditulisi kode untuk mengerjakan beberapa perintah.

## **Even/Even Driver Application**

Sebuah aplikasi yang dipasang untuk meningkatkan kecepatan komputer dalam memberikan respon cepat. Caranya dengan mengambil input dari user atau aplikasi lain tanpa mengikuti prosedur yang berlaku. Biasanya dijalankan sesuai dengan pilihan user (memilih menu, menekan enter, dll). Aplikasi ini memiliki sifat yang berlawanan dengan aplikasi yang bersifat orientasi prosedur.

## **Exception Report**

Teknik pembuatan laporan yang hanya menampilkan *item-item* di luar kebiasaan, dengan tujuan memudahkan pembacaan laporan. Hal ini lebih efisien daripada bentuk laporan yang menampilkan semua *item* secara periodik.

## **Exclusive OR**

Salah satu operasi logika komputer yang membandingkan 2 word bit demi bit. Apabila kedua bit mempunyai nilai yang sama, nilai yang dihasilkan adalah '0'. Sebaliknya jika keduanya berbeda nilai maka yang dihasilkan adalah '1'.

## **Exclusive OR gate**

Sirkuit elektronik yang nilai keluarannya adalah '1' jika dua masukan berbeda, dan bernilai '0' bila semua masukannya sama. Sering disebut juga sebagai *half adder*.

## **Execute**

Instruksi menjalankan program yang telah dikompilasi oleh komputer.

## **Execution Control Program**

Program yang disediakan oleh pabrik pembuat komputer sehingga komputer dapat mengendalikan *software* lain.

## **Execution Cycle**

Satu putaran pelaksanaan sebuah instruksi bahasa mesin oleh CPU.

## **Execution Error Detection**

Pelacakan kesalahan pada waktu berlangsungnya proses eksekusi.

## **Execution Time**

Waktu selama berlangsungnya perintah eksekusi.

## **Executive**

Program yang membantu untuk mengelola operasi suatu sistem komputer.

## **Executive Instruction**

Petunjuk cara mengoperasikan program komputer yang dirancang secara khusus.

## **Executive System Utilities**

Sekumpulan program yang bermanfaat, seperti program diagnostik dan sebagainya. Program ini membantu manajer menangani pekerjaannya secara efisien.

## **Exip (Exchangeable Image Format)**

Sebuah format file yang digunakan pada banyak kamera digital.

## **Exit**

Instruksi untuk keluar dari suatu program komputer.

## **Expanded Batch**

Operasi *batch* yang diperluas sehingga mampu melakukan pemrosesan data yang lebih kompleks daripada operasi *batch* pada umumnya.

## **Expansion**

Peningkatan kemampuan komputer dengan jalan menambahkan komponen *hardware* tertentu sehingga komputer sanggup melaksanakan suatu tugas yang tidak dapat dilaksanakan oleh sistem komputer dasar.

## **Expert System**

*Expert System* berupa sebuah program yang menirukan kepakaran seseorang.

## **Exploit**

Istilah untuk keberadaan sebuah celah keamanan dalam *software* yang berjalan di sebuah komputer. Lewat *exploit* inilah peluang untuk melakukan serangan terbuka bagi *hacker*.

## **Export File**

Mengubah format suatu file ke dalam bentuk tertentu agar dapat dibaca oleh software lain.

## **Expression**

Terdiri dari *operand-operand* yang berasal dari sebuah konstanta atau variabel dan diisikan ke dalam pernyataan program sumber untuk dievaluasi sehingga diperoleh nilai tertentu.

## **Extended LAN**

Suatu jaringan lokal yang terdiri dari dua atau lebih jalur data LAN terpisah, baik yang menerapkan media pengendali akses (MAC) yang sejenis maupun yang berbeda.

### **Extended Memory**

Memori tambahan di samping memori utama.

### **Extended partition**

Partisi kedua pada suatu *harddisk*, yang kedudukannya sejajar dengan *primary partition* (partisi utama dari *harddisk*).

### **Extended Precision Word**

Word dengan ketelitian yang lebih detail dalam aritmatika floating point berupa data 16 bit.

### **Extensible Language**

Bahasa pemrograman yang dapat diperluas kemampuannya dengan menambahkan beberapa hal baru dan memodifikasi yang telah ada sebelumnya.

### **Extensinble System**

Sistem komputer yang dapat diperluas oleh pengguna dengan menerapkan bahasa dari subsistem buatannya sendiri sedemikian rupa sehingga orang lain juga dapat menggunakannya.

### **Extension**

Nama keterangan file, yaitu tiga huruf yang berada di akhir suatu nama file (setelah titik). *Extension* akan menunjukkan jenis file tersebut.

### **Exterior Gateway Protocol**

Protokol pada lapis jaringan model OSI yang digunakan *gateway* untuk saling berkomunikasi dalam *autonomous system*.

### **External Delay**

Penundaan waktu pengoperasian komputer disebabkan oleh faktor-faktor dari luar sistem komputer, dalam hal ini adalah manusia, misalnya operator dan teknisi.

### **External Device Control**

Kemampuan dari peralatan eksternal untuk melakukan interupsi selama mengerjakan suatu tugas.

### **External Error**

Kesalahan fungsi komputer yang disebabkan oleh ketidakberesan alat-alat eksternal.

### **External Files**

*File* yang tidak langsung diambil oleh browser seperti beberapa format gambar, suara, video dan *file* program lainnya.

### **External Interrupt**

Interupsi yang berasal dari luar sistem komputer, misalnya dari operator ataupun dari peralatan eksternal.

### **External Storage**

Alat penyimpanan data di luar memori utama komputer, misalnya *disk*.

## **External Symbol Dictionary**

Daftar dari simbol-simbol eksternal berikut alamatnya yang dibawa serta, sehingga editor penggabungan dapat memisahkan program untuk dijadikan acuan.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# F

## **Facility Assignment**

Fasilitas penempatan memori dan peralatan eksternal yang dibutuhkan oleh program pada saat dieksekusi.

## **Facility Length**

Bagian dari format paket data yang berfungsi ketika pengguna meminta fasilitas, misalnya karena panggilan masuk tidak diperbolehkan.

## **Facsimile**

Alat pengirim dokumen atau gambar dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan saluran telepon. Pengiriman bisa dilakukan apabila pengirim dan penerima sama-sama mengaktifkan mesin ini.

## **Fading**

Gangguan saluran transmisi, terutama pada sistem gelombang mikro ketika sinyal-sinyal yang dikirim melalui berbagai jalur ke penerima mengalami perubahan karena kondisi atmosfer.

## **Failure**

Pernyataan yang menunjukkan bahwa alat terkait tidak berjalan dengan semestinya.

## **Faktor Interleave**

Perbandingan banyak *sector* yang diloncati dalam proses perekaman data dalam *hard disk*. Sebenarnya perekaman sebuah *file* dalam *hard disk* dilakukan secara terpisah pada beberapa *sector*.

## **Fanfold Paper**

Jenis kertas yang dipakai untuk mencetak keluaran proses komputer sering disebut *continous form*.

## **Far End Crosstalk**

*Crosstalk* yang terjadi dalam rangkaian komunikasi yang bergerak ke arah yang sama dan dianggap sebagai sinyal dalam rangkaian tersebut.

## **FARNET**

Nama perusahaan *non-profit* yang bertujuan meningkatkan pemakaian jaringan komputer sebagai pendorong peningkatan pendidikan dan penelitian.

## **FAST (Federation Against Software Theft)**

Suatu organisasi di Inggris yang dibentuk dengan tujuan untuk mengkampanyekan perlindungan atas hak-hak pembuat *software*.

## **Fast Access Storage**

Unit penyimpanan data dalam komputer yang memiliki kemampuan melakukan pengaksesan data dengan kecepatan tinggi.

## **Fast Ethernet**

Sebutan untuk menerangkan standar CSMA/CD ethernet dengan kecepatan 100 Mbps.

## **Fast Select**

Fasilitas yang digunakan dalam proses pengaliran paket data dengan teknik diagram.

## **FAT (File Allocation Table)**

Sistem yang dipakai Windows untuk menata file dalam *harddisk*. Windows 95 menggunakan FAT16. Windows 98 dan Me menggunakan FAT32, antara lain agar bisa menangani nama file yang lebih dari delapan karakter.

## **Fatal Bug**

Kesalahan berat yang terjadi pada saat program dijalankan. Hal tersebut menyebabkan komputer harus *diboot* ulang dan menyebabkan hilangnya data yang sedang dikerjakan.

## **Fatal Error**

Kesalahan sangat berat pada program yang sedang dijalankan sehingga mengakibatkan program tersebut berhenti.

## **FAQ (Frequently Asked Question)**

Dokumen yang berisi pertanyaan-pertanyaan umum pada satu masalah. Hampir semua homepage dan newsgroup yang bagus memiliki FAQ untuk memperkenalkan kepada pembaca atau pengunjung baru masalah hangat yang ada di tempat mereka dalam bentuk jawaban atas pertanyaan-pertanyaan umum yang sering dikemukakan.

## **FDDI (Fiber Distributed Data Interface)**

Standar transmisi data pada kabel serat optik dengan rata-rata 100.000.000 bits per detik. Standar ini diperkenalkan oleh *American National Standards Institute* (ANSI).

## **Federal Communication Comission**

Komisi bentukan pemerintah Amerika Serikat yang memiliki tugas melaksanakan pengendalian serta pengelolaan sistem komunikasi Amerika Serikat.

## **Federal Information Exchange (FIX)**

Lokasi pertukaran informasi antara pihak pemerintah Amerika Serikat dengan Internet.

## **Feedback Loop**

Teknik pengendalian sistem dengan cara memakai hasil keluaran sistem terkait dengan masukan sehingga bisa ditentukan adanya penyimpangan atau tidak.

## **Female connector**

Sebuah *plug* atau *socket* yang memiliki *receptacles*. Lawannya adalah "konektor pria" yang memiliki *pin*.

## **Fetch**

Program *software* untuk memindahkan file yang dikembangkan oleh Dartmouth College untuk Macintosh. Program ini menyediakan akses ke FTP yang bersifat *user friendly*.

## **Fetch Bit**

Bit kelima di dalam kunci media penyimpan. Bit ini berfungsi sebagai pelindung blok dari kerusakan parah akibat diakses oleh sembarang program.

## **Fiber Optic**



Suatu sistem optik yang menggunakan gelas kaca atau serat plastik transparan sebagai media penerus cahaya.

### **Fiber Optic Cable**

Kabel serat optik memiliki kelebihan mampu menyalurkan data dengan kecepatan tinggi, *bandwith* sangat lebar dan tidak terpengaruh oleh sinyal elektromagnetik.

### **Field**

Bagian dari sebuah *record*, biasanya terdiri dari sebuah data dari informasi yang berelasi ke data lain dalam *record* tersebut.

### **Field Engineer**

Sebutan bagi teknisi yang dikirimkan perusahaan komputer untuk memperbaiki *hardware* komputer yang tidak berfungsi.

### **Field Length**

Panjang sebuah *field*, jumlah karakter atau bit yang dapat dimuat dalam sebuah *field*.

### **Field Programmable Logic Array**

*Array* logika yang terkait dengan *gate* logika yang dapat diprogram kembali sebagai satu kesatuan.

### **FIFO (First In First Out)**

Salah satu teknik pengelolaan *queue* atau penanganan tugas yang bertumpuk, yaitu item yang pertama akan dikerjakan lebih dahulu.

### **Fifth Generation Computer**

Komputer generasi kelima, komputer keluaran tahun sembilan puluhan sampai sekarang. Komputer generasi kelima memiliki kemampuan memproses hal lain disamping pengolahan data, misalnya untuk kecerdasan buatan (*artificial intelligence*).

### **File**

*File* terdiri dari sekumpulan *record-record* yang saling berhubungan. Setiap *record* memiliki nomor yang disesuaikan dengan posisinya dalam *file*.

### **File Form**

*File* binari yang berisi gambar grafis dari *form*, terbentuk ketika programmer menyusun program dengan bahasa pemrograman visual. Semua perubahan yang dilakukan berkaitan dengan tampilan *form* akan disimpan dalam *file* ini.

### **File Header**

Beberapa karakter yang terletak pada permulaan suatu *file* yang tersimpan di dalam *disk*. *File header* ini memiliki hubungan dengan nama dan sifat *file* tersebut.

### **File Maintenance**

Teknik pemeliharaan data dengan cara memperbaharui *file* master berdasarkan pada transaksi yang melibatkan *file* tersebut.

### **File Name**

Nama yang diberikan pada sebuah *file* oleh pembuatnya. Tujuannya adalah supaya mudah diingat dan mudah pula mencarinya.

## File Opening

Kegiatan komputer di bawah kendali suatu *software* untuk membuka dan mengaktifkan *file* tertentu.

## File Organization

Penyusunan *file* yang bertujuan untuk mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjalankan suatu program dan kemudahan dalam menangani penyuntingan *file*.

## File Organization Routine

Rutin program yang bertugas untuk menempatkan file data ke dalam alat penyimpan dengan metode pengaksesan acak.

## File Search

Operasi pencarian ke seluruh *file* untuk menemukan *file* yang cocok dengan kriteria pencarian yang telah ditentukan.

## File Separator

Flag yang dipakai sebagai garis batas antara dua file secara logika.

## File Server

Software dalam suatu sistem jaringan yang memungkinkan penggunaan file-file yang disimpan dalam server oleh sistem jaringan lain.

## File Sharing

Kemampuan suatu jaringan untuk mengijinkan pemakaian *file* oleh beberapa pengguna pada saat yang bersamaan.

## File System

Metode pemberian nama *file* dan cara menempatkannya ke dalam media penyimpan, termasuk penempatan *file* pada struktur direktori. Setiap sistem operasi memiliki metode yang berbeda-beda untuk menempatkan *file* dalam struktur hirarki.

## File Transfer

Kegiatan pengiriman file dari satu komputer ke komputer lain melalui jaringan komputer.

## File Type

Setiap *file* dalam media penyimpan memiliki tanda pengenal atau ciri-ciri yang menyatakan jenis *file* tersebut. Umumnya pengenal tipe *file* tertera pada nama *file* tersebut, yaitu tiga huruf paling kanan setelah titik. Misalnya *file* dengan nama XXX.com artinya *file command*, file XXX.BAT adalah *file batch*, dan sebagainya.

## File Unit

*File* yang menyimpan kode sumber bagi elemen-elemen dari aplikasi yang ada di *file Form*. Sebuah *file Form* akan selalu berpasangan dengan satu *file Unit*.

## Filename Extension

Tiga karakter terakhir pada nama sebuah *file* yang menentukan jenis *file* itu sendiri.

## Filler

Karakter yang dipakai untuk mengisi kekosongan bit pada *fixed length* jika teks yang dimasukkan kurang dari panjang *field* tersebut.

## Filter

Alat atau rutin program yang dipakai untuk memisahkan sinyal atau data berdasarkan kondisi tertentu.

## Find

Perintah pada pengolahan kata ataupun dalam pemrograman untuk melakukan pencarian kata, teks atau file tertentu.

## Fine Index

Indeks sekunder yang bertindak sebagai penunjang indeks utama yang tidak terperinci, untuk pengenalan *semua field* yang sedang diindeks.

## Finger

Utilitas dari UNIX yang bertugas melaporkan informasi mengenai pengguna lain yang memiliki *account* UNIX. *Finger* berupa aplikasi yang menampilkan informasi tentang pengguna tertentu atau semua pengguna yang sedang login pada *local system* atau pada *remote system*. Yang ditampilkan biasanya nama panjang pengguna, waktu *login* terakhir, waktu *idle*, *terminal line* dan lokasi terminal.

## Firewall

Sebuah *software* program yang dipasang pada sebuah jaringan dan bertugas memproteksi sistem komputer dengan tujuan mengamankan *Network Internal*. Kadang-kadang membutuhkan layanan Proxy untuk mengizinkan suatu akses pada Web.

## Firewire

Kabel penghubung video ke komputer. Serial bus berkecepatan tinggi ini dikembangkan oleh Apple dan Texas Instrument, memiliki kemampuan untuk menghubungkan hingga 63 peralatan. Dikenal juga sebagai standar IEEE 1394, dengan spec yang memiliki transfer rate 100, 200 dan 400Mbits/detik. Fungsi-fungsi yang didukung oleh *Firewire* adalah *Hotswapping*. Kecepatan ganda pada bus yang sama dan transfer data asinkronus, yang mengatur lebar gelombang operasi multimedia. *Firewire* dipakai secara luas untuk menghubungkan peralatan video ke komputer.

## Firmware

*Software* yang dituliskan ke dalam ROM, tidak dapat diganti-ganti tanpa perubahan secara fisik. Misalnya untuk komputer yang mengendalikan proses produksi.

## First Generation Computer

Komputer generasi pertama yang dibuat sekitar awal tahun 50-an, menggunakan tabung hampa sebagai penguat sinyal.

## First Order Subroutine

Subrutin yang langsung dimasukkan dari program utama dan segera kembali ke program pemanggil begitu selesai dilaksanakan.

## Fit

Perintah dalam lingkungan Windows untuk membuat naskah atau gambar tepat satu halaman penuh.

## **Fitur**

Dari *Feature*, fungsi atau kemampuan khusus yang ada pada sebuah alat.

## **Fixed Area**

Lokasi di media penyimpanan utama yang dimanfaatkan oleh bagian kontrol program.

## **Fixed Disk**

Sebuah *harddisk* yang konfigurasi komponen-komponennya tidak gampang dibongkar pasang.

## **Fixed Field Method**

Cara menyimpan data yang data sejenis akan ditempatkan pada lokasi yang hampir sama.

## **Fixed Head Storage Device**

Sebuah alat penyimpan data sementara dengan ujung perekam (*head*) yang tidak dapat dipindah.

## **Fixed Length Record**

Panjang atau banyaknya unit data sebuah *record* yang sama dengan *record-record* lainnya (secara fisik).

## **Fixed Media**

Media penyimpan data yang cara pengaksesannya tidak bergantung pada gerakan alat lain (*head*). Misalnya RAM yang mampu membaca dan menulis data secara elektronik.

## **Fixed Point Arithmetic**

Komputer menetapkan titik desimal pada titik tertentu. Umumnya ditetapkan pada titik kiri terjauh dari *word* sehingga komputer akan memperlakukan semua angka sebagai pecahan. Sistem ini akan mempermudah rutin aritmatika. Programmer harus membuat koreksi pada masukan dan keluaran program jika ingin mengubah letak titik desimal.

## **Fixed Point Number**

Bilangan yang titik desimalnya tidak dapat diubah.

## **Fixed Position Addressing**

Cara pengaksesan secara langsung ke *field* tertentu dalam *file*, tidak perlu mencari *field* mulai dari data pertama.

## **Flag**

Bit memori tunggal yang digunakan CPU untuk menahan *track* pada kondisi tertentu. Kebanyakan komputer memiliki beberapa *flag*. Variabel dalam program juga digunakan sebagai *flag*.

## **Flag flip-flop**

Bit memori tunggal yang akan mengindikasikan adanya *overflow* atau *carry* yang berasal dari operasi sebelumnya atau yang sedang dikerjakan.

## **Flame**

Pesan dalam *e-mail* yang berisi kritik atau pendapat. *Flame* biasanya dikirim pengguna Internet ke seseorang atau sebuah *newsgroup* sebagai ekspresi kekesalan karena adanya pelanggaran di Internet.

## Flash

Salah satu jenis program animasi *vector* yang dikembangkan oleh perusahaan Macromedia Inc., untuk digunakan pada halaman Web, sehingga dapat ditampilkan di Internet. Dengan bantuan *plugin* tertentu.

## Flash Cards

Kartu penyimpanan citra yang ukuran dan tampilannya serupa dengan kartu kredit. Dipakai untuk menyimpan citra dari kamera digital.

## Flash Memory

Memory chip yang tetap bisa menyimpan data meskipun power sudah dimatikan atau kamera telah dimatikan. Keuntungan kamera digital yang memakai flash memory adalah image tidak hilang meskipun baterai “habis”, Flash Memory tidak memerlukan power untuk bisa menyimpan citra yang telah direkam dalam kamera.

## Flash Pix

Nama dagang file format untuk menyimpan citra multi resolusi menjadi sederetan rangkaian independen.

## Flat Panel

Layar komputer yang berbentuk kotak tipis, jauh lebih tipis daripada monitor komputer pada umumnya. Teknologi ini pada mulanya digunakan untuk komputer *portable* dan *laptop*, namun saat ini sudah mulai digunakan pada *desktop*.

## Flight Path Computer

Komputer berikut jaringan komputer dan *software* yang digunakan sebagai alat pengendali jadwal penerbangan pesawat.

## Flip-flop

Sirkuit elektronik yang hanya memiliki dua status tetap, yaitu *on* dan *off*. Pemindahan status dapat dilakukan dengan memberikan pulsa sebagai masukan. Satu *flip-flop* dapat menyimpan 1 bit informasi.

## Floating Point Arithmetic

Sistem penempatan titik desimal dengan cara membagi *word* menjadi dua bagian. Satu bagian berisi angka pecahan, sebagian lainnya merupakan eksponen dari sepuluh. Posisi efektif dari titik desimal akan berubah ketika eksponennya diubah. Sistem ini digunakan untuk menyatakan hasil perhitungan yang sangat besar atau sangat kecil.

## Floating Point Number

Bilangan yang titik desimalnya dapat berubah-ubah tergantung pada perubahan eksponennya.

## Floating Point Routine

Rutin program yang akan digunakan untuk membentuk operasi aritmatika jika komputer tidak memiliki kemampuan tersebut.

## Floppy Disk

Nama lain dari *Diskette*.

## FLOPS (Floating Point Operation Per Second)

Ukuran kecepatan pengolahan data berupa angka dalam aplikasi ilmiah. Kapasitas komputer dalam mengolah angka dengan kecepatan tinggi telah dipertimbangkan dengan baik pada *flops* ini .

## Flow Control

Fungsi yang dipakai untuk membatasi banyaknya data yang akan dikirim oleh entitas transmisi.

## FM (Frequency Modulation)

Teknik modulasi yang menggunakan perubahan frekuensi sinyal analog untuk membedakan kedua sinyal digital.

## Folder

Pada lingkungan *Graphical User Interface* (GUI) seperti Windows dan Macintosh, *folder* adalah suatu objek yang dapat berisi beberapa dokumen. Folder digunakan untuk menata informasi. Pada DOS dan UNIX, *folder* disebut direktori (*directory*).

## Folding

Sebuah cara untuk mengubah data menjadi format tertentu yang berbeda dengan format sebelumnya.

## Font

Bentuk, model dan ukuran huruf pada sebuah program atau *software*.

## Footer

Teks yang ditempatkan pada margin bawah di setiap halaman.

## Footnote

Catatan yang akan diletakkan di margin bawah pada halaman tertentu saja.

## Foreground

Istilah untuk program yang memiliki prioritas tinggi dibandingkan dengan program lainnya dalam hal pelaksanaan perintah ataupun penggunaan *hardware* yang dibutuhkan.

## Form

1. Sebuah jendela yang merupakan wadah bagi berbagai komponen yang akan terpasang dalam suatu program aplikasi. Dalam pembuatan sebuah program form dapat bertindak sebagai jendela program, kotak dialog dan jendela peringatan.
2. Suatu dokumen HTML yang didesain dengan kotak-kotak yang siap diisi dengan teks, beberapa pilihan dan elemen-elemen lainnya yang memungkinkan pemakai untuk mengirim *form* kembali kepada *server*.

## FORMAT

1. Pada DOS merupakan perintah untuk membentuk *sector* pada disket atau harddisk sehingga dapat digunakan untuk menyimpan data.
2. Pengaturan hasil keluaran computer, meliputi penentuan jumlah baris per halaman, spasi antarbaris, batas tulisan (*margin*), huruf yang dipakai, dll.

## Format Effector

Karakter kendali untuk mengatur letak informasi secara fisik pada layar monitor atau pencetak di atas kertas.

## **Format Feed (FF)**

Karakter kendali atau tombol pada printer yang mengakibatkan printer memindah kertas ke bagian atas halaman selanjutnya.

## **Formula**

Pernyataan yang menerangkan cara sebuah sel berhubungan dengan sel lain. Digunakan pada *software* aplikasi *spreadsheet*.

## **For...Next**

Pernyataan dalam bahasa pemrograman untuk melakukan perulangan satu atau serangkaian instruksi. Digunakan apabila telah diketahui dengan jelas berapa kali harus melakukan perulangan.

## **Forth**

Bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk mikroprosesor dan berorientasi pada stack. Hampir semua operasi mengambil dan meletakkan hasilnya di stack. Forth mendukung perancangan program secara *bottom-up*.

## **FORTRAN (FORMula TRANslation)**

Bahasa pemrograman yang dirancang untuk menyusun perhitungan-perhitungan pada aplikasi ilmiah dan teknik. Ekspresi dalam FORTRAN memiliki persamaan dengan aljabar..

## **For You Information (FYI)**

Berisi informasi mengenai tema-tema yang terkait dengan Internet maupun TCP/IP. FYI merupakan bagian dari seri RFC (Request For Comment).

## **Four-colour process**

Pencetakan warna dengan menggunakan tiga warna utama yaitu kuning, magenta cyan dan hitam. Warna-warna tersebut dipisahkan oleh pemindai elektronik ataupun secara fotografis dengan menggunakan filter warna.

## **Fourth Generation Computer**

Komputer generasi keempat, dibuat antara tahun 1980-1990, dengan menggunakan teknologi *Large Scale Integration* (LSI) dan *Very Large Scale Integration* (VLSI). Komputer kemudian mulai diproduksi sebagai komputer pribadi dengan memakai sistem operasi MS-DOS dan UNIX. Di era ini pula muncul sistem operasi jaringan dan sistem operasi terdistribusi.

## **Foxbase**

Aplikasi pengolah file yang berjalan di sistem operasi DOS. FoxBase memiliki serangkaian aturan dan metode yang hamper mirip dengan program dBase, namun memiliki *feature* lebih banyak.

## **FoxPro (Foxbase Professional)**

Aplikasi pengolah file database yang berjalan di sistem operasi DOS hasil pengembangan dari program Foxbase.

## **FPU**

Dikenal juga sebagai *numeric coprocessor*, yaitu sirkuit khusus dalam mikroprosesor yang bekerja menangani angka dengan lebih cepat. Kelebihannya itu disebabkan oleh satu set instruksi yang dimilikinya, yang memfokuskan diri pada operasi matematis. FPU sudah mulai banyak dipakai dalam PC, terutama untuk menangani pekerjaan yang berhubungan dengan pengolahan grafis.

## FSB (Front Side Bus)

Pada mikroprosesor FSB menghubungkan prosesor dengan memori utama. FSB digunakan untuk mengkomunikasikan antara motherboard dengan komponen lainnya.

## Fragment

Suatu bagian dari paket. Saat *router* mengirimkan sebuah paket *Internet Protocol* (IP) ke suatu jaringan yang memiliki ukuran paket maksimum yang lebih kecil dari ukuran paket itu sendiri, maka paket tersebut menjadi *fragment-fragment*. *Fragment-fragment* ini kemudian akan disusun kembali pada lapisan IP pada host tujuan.

## Fragmentation

Proses membagi paket data dalam bagian-bagian kecil sehingga dapat disesuaikan dengan kemampuan saluran komunikasi yang akan dilalui paket data tersebut.

## Frame

1. Jendela yang tampak pada layar monitor sebuah PC (*Personal Computer*) ketika membuka suatu aplikasi tertentu.
2. Pertukaran *Protocol Data Unit* (PDU) antar *peer* baik di lapis hubungan data ataupun di sublapis MAC.

## Frame Rate

Jumlah bingkai gambar atau *frame* yang ditunjukkan setiap detik dalam membuat gambar bergerak; diwujudkan dalam satuan fps (*frames per second*), makin tinggi angka fps-nya, semakin mulus gambar Bergeraknya. *Game* dan film biasanya tinggi fps-nya.

## Frame Check Sequence (FCS)

Teknik pengecekan kesalahan dalam transmisi data dengan cara mengirimkan sandi berupa *field* 16 bit sebelum *flag* penutup. Sandi ini akan dipakai penerima untuk memeriksa data dari kesalahan. Apabila antara isi *field* dengan hasil perhitungan yang dilakukan penerima tidak sama, maka dipastikan telah terjadi kesalahan dalam proses transmisi.

## Frame l

Salah satu bentuk *field* kendali dalam protokol HDLC. *Frame* data tersebut berisi informasi mengenai jumlah *frame* yang dikirim, jumlah *frame* yang diterima dan sifat *frame* dalam suatu urutan.

## Frame Relay

*Routing* pada jaringan ini ditentukan pada lapis hubungan data, bukan pada lapis jaringan, di samping itu *Frame Relay* memberi dukungan pada berbagai macam kecepatan transmisi.

## Frame Status Field

*Field* dalam *frame* MAC yang dikombinasikan dengan beberapa jenis media kendali akses data. *Field* ini berisi informasi-informasi status, misalnya alamat yang dikenali atau penemuan kesalahan.

## Frame U

*Frame* data yang berisi perintah dan tanggapan, format ini digunakan untuk mengelola hubungan data, mengaktifkan stasiun sekunder dan melaporkan kesalahan.

## Free Format

Kebebasan untuk menyusun sendiri format peletakkan di atas kertas.



## **Freehand**

Nama *software* aplikasi publishing.

## **Freenet**

Jaringan di Internet di bawah *National Public Telecomputing Network* (NPTN) yang menyediakan layanan jaringan, misalnya *e-mail*, penyediaan informasi, layanan komunikasi secara interaktif. Layanan-layanan tersebut dapat dinikmati pengguna Internet secara gratis.

## **Freeware**

*Software* yang didistribusikan gratis kepada pemakai melalui Internet.

## **Frequency**

Banyaknya gelombang sinyal analog yang muncul dalam satu detik.

## **Frequency Division Multiple Access**

Metode untuk membagi kemampuan saluran satelit menggunakan *fixed assignment* FDM.

## **Frequency Division Multiplexing (FDM)**

Sistem pengiriman data menggunakan multiplexer dengan cara mencampur data berdasarkan frekuensi. Sandi yang diberikan pada data tidak berpengaruh sehingga FDM disebut *code transparent*.

## **Frequency Shift Keying**

Modulasi yang menampilkan dua nilai biner pada dua frekuensi yang berdampingan dengan *carrier frequency*.

## **Frequently Asked Question (FAQ)**

Sejumlah pernyataan yang paling sering ditanyakan mengenai suatu masalah atau topik tertentu. Bagian ini dilengkapi pula dengan jawaban atas suatu solusi dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, sehingga membantu pengguna untuk lebih memahami masalah tersebut.

## **FrontPage**

*Software* untuk pengembangan Web (program pembantu untuk membuat dokumen HTML) dari Microsoft.

## **Front End**

Komputer kecil yang berada di antara sekelompok terminal dan komputer utama. Fungsi utamanya adalah membantu mengurangi beban prosesor komputer utama dalam menangani komunikasi data. Tugasnya antara lain menangani masalah komunikasi di jaringan tersebut, melakukan pengecekan kesalahan dan tugas-tugas kecil lainnya.

## **Front End Processor**

Semua kegiatan pengolahan data yang menjadi tugas *front end* untuk membantu kerja prosesor komputer utama.

## **FTAP (File Transfer Access Method)**

Metode pengalihan file yang dibuat oleh OSI, berisi fungsi-fungsi dasar pengelolaan.

## **FTP (File Transfer Protocol)**

Protokol yang disediakan pada Internet untuk melakukan pengalihan file dari suatu tempat (*site*) di Internet ke komputer lokal.

### **FTP (File Transper Protocol)**

Program yang memungkinkan kita memindahkan data di antara dua komputer yang berjauhan letaknya. Protokol yang dipakai pada Internet untuk mengirim file.

### **Fully Qualified Domain Name (FQDN)**

Format lengkap dari sebuah alamat sistem. Contohnya upnyk.ac.id.

### **Full Screen Editing**

Kemampuan penyuntingan naskah atau obyek dengan mengarahkan kursor ke sembarang arah di atas layar monitor dan hasil penyuntingan akan disimpan dalam file. Umumnya ditemui pada program aplikasi di bawah sistem operasi Windows.

### **Function**

Subrutin khusus yang disimpan dalam memori komputer. Kita dapat memanggil atau mengaktifkannya dengan menuliskan nama fungsi tersebut ke dalam pernyataan program. Fungsi-fungsi tertentu umumnya telah disediakan dalam bahasa pemrograman tersebut, misalnya fungsi akar kuadrat, log dan nilai absolut.

### **Function prototyping**

Dalam pemrograman, istilah ini mengacu pada pendefinisian fungsi-fungsi dari sebuah program dengan angka atau parameter lain.

### **Functional Generator**

Pembangkit sinyal yang memungkinkan pengguna untuk memilih satu dari beberapa macam bentuk gelombang.

### **Functional Switching Circuit**

Sirkuit dengan kegunaan tertentu yang menggunakan fungsi logika dan blok dasar sistem pengalih sinyal, misalnya sirkuit AND dan OR.

### **Functional Unit**

Bagian komputer yang dibutuhkan pada pembentukan proses dasar, misalnya pembuatan pulsa.

### **Functional Keys**

Kunci tambahan di keyboard, yaitu tombol-tombol F1, F2, F3, F4 sampai F12. Dipakai untuk mewakili operasi-operasi yang membutuhkan penekanan banyak kunci jika dilakukan dengan cara biasa. Kebanyakan tombol fungsi dapat deprogram ulang dan mempunyai tugas yang berbeda-beda, tergantung pada program yang sedang berjalan.

### **Full Duplex (FDX)**

Kemampuan untuk berkomunikasi dan saling bertukar data dua arah secara bersamaan. Umumnya dilakukan pada saluran pribadi atau saluran sewa.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

## **G**

## **GaAS (Gallium Arsenide)**

Teknologi yang dipakai untuk membuat sirkuit logika di beberapa tipe komputer.

## **Gain**

Perbandingan antara banyak sinyal yang dikeluarkan dengan jumlah sinyal semula (yang dimasukkan).

## **Gallery**

Beberapa bentuk atau format penggunaan yang telah disediakan oleh *software* tertentu.

## **Game**

Istilah untuk menyebutkan *software* permainan.

## **Game Port**

Sebuah konektor I/O yang digunakan untuk menyambungkan sebuah joystick atau video game controller yang lain. Game port umumnya adalah socket s15-pin pada bagian belakang PC.

## **Gap Digit**

Angka yang tidak berisi data atau perintah apapun.

## **Gap Scatter**

Penyimpangan jarak yang dibutuhkan head baca/tulis di atas permukaan magnetik.

## **Garbage**

Istilah untuk data yang salah, gangguan yang muncul di saluran komunikasi, perintah yang tidak tepat, input yang tidak sesuai, dan sebagainya.

## **Garbage Collection**

Program penandaan pada sel-sel memori yang berisi hal-hal yang tidak penting untuk komputer. Proses ini secara otomatis dikerjakan pada komputer dengan penyimpanan dinamis.

## **Gate**

Sirkuit digital yang membuat suatu keluaran hanya untuk kondisi masukan tertentu. Setiap fungsi logika seperti AND atau OR dapat ditampilkan dengan gate yang sesuai. Untuk fungsi logika yang lebih kompleks dapat dibuat dengan merangkai beberapa gate menjadi satu.

## **Gated (Gattdaemon)**

Sebuah perangkat lunak yang dapat dimiliki secara gratis melalui Internet, berfungsi sebagai program pendukung protokol-protokol routing multiple. Dapat juga dimanfaatkan untuk routing.

## **Gateway**

Sebuah komputer yang melayani konversi protokol antara beberapa tipe yang berbeda dari suatu network atau program aplikasi. Sebagai contoh, sebuah gateway dapat meng-convert sebuah paket TCP/IP menjadi paket NetWare IPX atau dari Apple Talk menjadi DECnet, dan lain-lain.

## **Gateway Script**

Script Gateway, suatu program yang berjalan dalam server Web yang berguna memproses masukan dari form.

## **Gathering Data**

Menggabungkan sejumlah data seperti pada data collection.

## **Gather Write**

Operasi yang membentuk record tunggal dari pengumpulan sejumlah field di lokasi memori utama.

## **GB**

Berasal dari kata GigaByte, merupakan satuan pengukuran kapasitas *harddisk* pada komputer dengan 1 GB = 1024 MB.

## **GBT (Gerakan Bawah Tanah)**

Istilah yang diberikan para pengguna fasilitas IRC untuk menyebut *user* yang kelihatannya diam, tetapi sedang berbicara kepada orang lain secara diam-diam.

## **GCR (Group Coded Recording)**

Metode perekaman data pada pita magnetik dengan kerapatan sangat tinggi.

## **General Format Identifier**

Bagian dari format umum paket data yang terdiri dari 4 bit (yaitu bit 5, 6, 7, dan 8) serta menunjukkan bentuk *header* paket. Bit 5 – 6 menunjukkan urutan penomoran yang digunakan, bit 7 berfungsi untuk mengantarkan tata cara konfirmasi dalam paket data dan bit 8 bertugas membedakan paket data.

## **Generalized Routine**

Suatu rutin yang memiliki kemampuan mengolah berbagai macam tugas.

## **General Program**

Program yang sengaja dibuat untuk menyelesaikan masalah tertentu ketika semua nilai dari parameter-parameternya telah tersedia.

## **General Purpose Automatic Test System**

Peralatan yang memiliki kemampuan untuk melakukan pengujian secara otomatis terhadap semua perangkat keras dalam sistem.

## **General Purpose Computer**

Komputer yang dibuat untuk menangani beberapa jenis masalah. Karena itu umumnya pengolahan data harus dikendalikan manusia secara bertahap.

## **General Purpose Function Generator**

Alat atau komponen program yang dapat diubah, digunakan untuk mengaktifkan suatu fungsi. Setiap perubahan akan mengaktifkan fungsi yang berbeda.

## **General Purpose Operating System**

Sistem operasi yang dirancang untuk mengontrol penggunaan bermacam-macam sistem.

## **General Purpose Program**

Program yang dibuat sebagai pelaksana operasi baku, misalnya menggabungkan file.

## **General Purpose Register**

Register dalam CPU yang dimanfaatkan untuk berbagai macam kepentingan. Misalnya untuk indeks, alamat, perhitungan dan operasi logika.

## **General Routine**

Sebuah rutin program dalam komputer yang dapat dipakai menyelesaikan beberapa masalah sepanjang parameter yang sesuai telah tersedia.

## **Generate and Test**

Teknik penyelesaian masalah dengan komputer dengan cara menyusun daftar penyelesaian yang mungkin dan menguji satu per satu untuk menentukan solusi yang tepat.

## **Generate Address**

Cara penghitungan alamat yang telah ditentukan oleh perintah-perintah dalam program.

## **Generation**

Cara pengelompokkan perkembangan komputer yang didasar pada perkembangan perangkat kerasnya, pemakaian perangkat lunak, serta teknik pemrogramannya.

## **Generation Data Group**

Pengelompokkan data yang telah disimpan berdasarkan urutan kejadiannya.

## **Generation Group**

Berhubungan dengan pengelompokkan field data yang tersimpan berdasarkan urutan terjadinya.

## **Generator**

Rangkaian elektronik yang mampu membuat gelombang secara periodik ataupun tetap.

## **Generic**

Dalam program pengolah kata, *generic* digunakan untuk membandingkan kata dengan mengabaikan bentuk huruf.

## **Generic File Names**

Sejumlah file yang nama *file*-nya memiliki persamaan beberapa karakter.

## **Germanium**

Material yang dipakai sebagai bahan dasar pembuatan komponen semikonduktor

## **GIF**

Format file untuk menyimpan data berupa gambar. Format GIF dikembangkan pertama kali oleh Compuserve. Format GIF 89a dapat menyimpan beberapa gambar sekaligus dalam satu file untuk dijadikan animasi. File GIF terkompresi, sehingga sangat kecil dan sesuai untuk penggunaan di Internet.

## **Gigabyte**

Suatu istilah untuk menyebutkan suatu citra yang memiliki warna abu-abu, alias hitam dan putih. Greyscale menunjukkan jumlah warna (dari abu-abu, hingga hitam – putih) yang ada dalam satu citra. Makin besar angka Grayscale, citra yang terbentuk makin mendekati kenyataan.

## **Gigacycle**

Satuan ukuran frekuensi dengan 1 Gigacycle = 1 milyar Hertz.

## **GIGO (Garbage In Garbage Out)**

Sebuah peringatan bahwa tidak ada program yang menghasilkan keluaran yang sempurna apabila memakai data yang keliru.

## **Global Resource Sharing**

Penggunaan perangkat keras secara bersama-sama oleh semua prosesor yang ada.

## **Global Search**

Pencarian dengan cepat semua file yang memiliki nama dengan satu kata atau beberapa karakter yang sama.

## **Global Search and Replace**

Fungsi yang berguna untuk penyuntingan teks dalam program pengolah kata. Teks akan dianggap sebagai kombinasi karakter dan masing-masing kombinasi akan diganti dengan karakter lain yang telah ditetapkan oleh pengguna.

## **Global Variabel**

Variabel yang akan tetap dikenali oleh program di manapun program tersebut berada, karena bukan merupakan variabel dalam satu blok tertentu.

## **Globally Administered MAC Addressing**

Teknik pengalamatan stasiun LAN, MAC memberi alamat dengan panjang 48 bit dan nilai alamat unik.

## **Google**

Nama *search engine* di Internet.

## **Glossary**

Daftar istilah berikut penjelasan pengertian istilah-istilah tersebut.

## **Go Back N**

Metode kendali urutan pada protokol Data Link Control (DLC) dengan cara mengirim secara terus menerus data dan sinyal kendali. Apabila terdapat satu blok yang terganggu maka blok data tersebut dan blok selanjutnya akan kembali dikirim ulang.

## **GOCA (Graphics Object Content Architecture)**

Sebuah dokumen berformat IBM yang berisi campuran antara grafik dan teks.

## **Gopher**

Suatu sistem informasi berbasis menu dalam Internet yang populer karena kemampuannya berhubungan dalam situs gopher yang lain dalam menu yang sama.

## **Gouraud Shading**

Grafik 3-D, sebuah teknik yang dikembangkan oleh Henri Gouraud pada awal tahun 1970. Teknik ini menampilkan kesan gelap terang dari sebuah permukaan objek dengan memperhitungkan warna dan penyinaran dari tiap sudut segitiga. Gouraud shading adalah metode rendering sederhana jika dibandingkan dengan Phong shading. Teknik ini tidak menghasilkan efek shadow dan refleksi.

## **GOTO**

Perintah dalam bahasa pemrograman untuk melompat ke instruksi yang disebutkan setelah pernyataan GOTO tersebut.

### **Government OSI Profile (GOSIP)**

Sub jaringan standar OSI yang ditetapkan oleh pemerintah Amerika Serikat, tujuannya untuk memaksimalkan pemakaian produk OSI.

### **GPIB (General Purpose Interface Bus)**

Bus yang memenuhi standar industri IEEE-488 yang dapat digunakan untuk merk-merk lain.

### **GPRS (*General Packet Radio Service*)**

Layanan komunikasi berbasis paket, tanpa kabel sebagai media komunikasi. Layanan ini diperuntukkan bagi komputer jinjing (notebook). Dasar dari GPRS adalah komunikasi GSM (Global System for Mobile Communication). Kecepatan yang ditawarkan mulai dari 56 Kbps sampai dengan 114 Kbps, memungkinkan untuk mengakses Internet dengan lebih cepat.

### **Graceful Degradation**

Pemrograman untuk menghindari kegagalan sistem, yaitu dengan cara tetap mengijinkan perangkat keras beroperasi meski dalam keadaan yang tidak layak.

### **Graph**

Struktur *graph* dapat mengandung perulangan tertutup, *rings* dan percabangan ganda serta *trees*, mirip dengan daftar sequential biasa.

### **Graphical Design**

Teknik untuk memperoleh data yang diolah dalam rangkaian semi konduktor dengan memakai grafik yang akan menggambarkan hubungan antara dua variabel.

### **Graphic Card**

Sebuah card yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan komputer dalam menampilkan grafik di layar monitor.

### **Graphic Character**

Karakter yang lebih sering dibentuk dalam format grafik daripada sebagai karakter kendali.

### **Graphic Display Program**

Program komputer yang dirancang khusus untuk menampilkan informasi di layar monitor secara grafis.

### **Graphic Job Processing**

Sistem operasi komputer yang mengijinkan pemasukan informasi tugas dilakukan melalui monitor jarak jauh.

### **Graphic Mode**

Mode tampilan layar monitor dengan cara membagi monitor menjadi sejumlah titik yang dinamakan pixel. Semakin banyak jumlah titik dalam layar berarti gambar akan semakin halus dan tajam.

### **Graphic Panel**

Alat penunjuk kemajuan suatu proses komputer yang sedang dikerjakan, ditampilkan secara grafis.

## Graphic Tablet

Alat untuk memasukkan informasi secara grafis, yaitu dengan menggambar di atasnya menggunakan stylus. Koordinat posisi stylus nanti dikirimkan secara periodik ke komputer sehingga data dapat ditampilkan sebagai citra (image) dan dapat disimpan atau dimanipulasi lebih lanjut.

## Graphics

Meliputi gambar dan pencitraan lain yang dihasilkan komputer, berbentuk garis, lengkungan, kurva dan sebagainya. Komputer dapat menghasilkan pencitraan dalam sejumlah pixel, dan printer *dot matrix* akan mencetak citra/gambar tersebut dalam sejumlah titik.

## Graphic Solution

Teknik pemecahan persoalan menggunakan alat bantu komputer yang lebih menitikberatkan pada data grafik daripada dengan karakter.

## Greeking

Perkiraan ukuran tampilan layer yang digunakan oleh keseluruhan karakter teks, lazim digunakan oleh word processor dalam fungsi preview.

## Grid

Titik-titik dalam form yang berfungsi sebagai pemandu programmer dalam mengatur posisi dan ukuran komponen saat proses perancangan antarmuka suatu aplikasi program menggunakan bahasa pemrograman berbasis pixel.

## Gridlines

Dalam lingkungan sistem operasi Windows berarti fasilitas garis bantu.

## Grosh's Law

Hukum yang menjelaskan bahwa kemampuan pengolahan data suatu komputer sebanding dengan kuadrat biaya yang dikeluarkan.

## Gross Index

Indeks pertama yang akan digunakan untuk membangun akses ke *record*.

## Ground-up Read Only Memory

Memori Read Only (ROM) yang dibuat mulai dari bawah menuju ke atas.

## Group

Field yang mempunyai beberapa hubungan penting ataupun sekelompok *record* dalam file yang mempunyai kunci.

## Group Address

Alamat MAC yang bit awalnya bernilai '1' sebagai tanda pengenal sebuah group tertentu dari sejumlah stasiun.

## GroupBox

Sebuah komponen yang disediakan bahasa pemrograman visual untuk menempatkan kontrol-kontrol yang berhubungan ke dalam suatu form pada saat proses perancangan aplikasi program. Misalnya pengelompokan beberapa kontrol *radiobutton* atau *checkbox*.

## Group Code



Memeriksa pengelompokkan sandi untuk menguji apakah proses transmisi antarterminal tidak mengandung kesalahan.

### **Grouped Coded Record**

Metode penulisan data dengan 8 track data dan 1 *parity track*. *Parity track* dipakai sebagai pendeteksi dan pengoreksi kesalahan bit.

### **Grouped Record**

Dua atau beberapa record yang diletakkan bersama-sama dan dikenal oleh kunci tunggal. Tujuan dari pengelompokkan *record* ini adalah untuk menghemat ruang penyimpanan dan mempercepat waktu pengaksesan.

### **Group Indicate**

Mencetak informasi dari *record* pertama saja di setiap kelompoknya.

### **Grouping**

Cara membagi data menjadi kelompok-kelompok yang saling berkaitan dan memiliki ciri yang sama.

### **Grouping of Records**

Metode untuk menghemat ruang penyimpanan dan mempercepat waktu pengaksesan dengan cara mengelompokkan beberapa record tertentu.

### **Group Mark**

Karakter pemberi sinyal sebagai tanda awal dan akhir dari suatu blok data.

### **Group Separator**

Salah satu karakter kendali dalam transmisi data, berfungsi untuk memisahkan beberapa kelompok *record*.

### **Groupware**

Perangkat lunak yang memberi dukungan pada pengguna jaringan LAN untuk menggunakan obyek secara bersama.

### **GSM (Global System for Mobile Communication)**

Seluler digital atau standar PCS yang digunakan di seluruh dunia. GSM merupakan standar yang paling banyak digunakan di Eropa dan Asia Tenggara.

### **Guaranted Delivery Service**

Layanan pengiriman paket data yang dijamin lapis atau sublapis tertentu dalam model OSI.

### **Guard Signal**

Sinyal yang digunakan dalam proses pengubahan data digital ke analog atau sebaliknya untuk menghindari kesalahan yang membingungkan.

### **Guestbook**

Fasilitas interaktif dalam sebuah halaman web yang mengizinkan pengunjungnya untuk menulis pesan.

### **GUI (Graphical User Interface)**

User interface yang didasarkan pada grafik. Termasuk dalam GUI adalah icons, pulldown menus dan mouse. GUI dapat dikatakan sebagai cara standar yang umum dipakai oleh pengguna komputer untuk berinteraksi dengan PC-nya. Tiga GUI utama adalah Windows, Macintosh dan Motif.

## **Guidance for Users of Integrated Data Processor Equipment)**

Petunjuk bagi pengguna peralatan pengolahan data terpadu.

## **Guide Edge**

Panduan penentuan sisi dari kertas cetak atau media lain untuk meratakan letak obyek yang akan dicetak.

## **Gutter**

Dalam lingkungan pengolah kata, pilihan ini digunakan untuk memberi jarak pada kertas sebagai lipatan penjilidan buku.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# H

## **Hacker**

Dalam dunia *hacker* atau *underground* orang-orang yang menjadi hacker biasanya akan melalui tahapan-tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Mundane Person  
Tingkatan paling bawah. Seseorang pada tingkatan ini pada dasarnya tidak tahu sama sekali tentang hacker dan cara-caranya, walaupun ia mungkin memiliki komputer sendiri dan akses Internet. Ia hanya tahu bahwa yang namanya hacker itu membobol sistem komputer dan melakukan hal-hal yang negatif (tindak kejahatan).
2. Lamer  
Seseorang pada tingkatan ini masih dibingungkan oleh seluk beluk *hacking* karena ia berpikir bahwa melakukan *hacking* sama seperti cara-cara *warez* (dalam dunia *underground* berarti menggandakan perangkat lunak secara ilegal). Pengetahuannya tentang hal-hal seperti itu masih minim, tapi sudah mencoba belajar. Seseorang pada tingkatan ini sudah bisa mengirimkan *trojan* (yang dibuat orang lain) ke atau pada komputer orang lain ketika melakukan obrolan pada IRC atau ICQ dan menghapus file-file mereka. Padahal ia sendiri tidak tahu persis bagaimana *trojan* bekerja.  
Seseorang yang sukses menjadi hacker biasanya bisa melalui tahapan ini dengan cepat bahkan melompatinya.
3. Wannabe  
Pada tingkatan ini seseorang sudah mengetahui bahwa melakukan tindakan *hack* itu lebih dari sekedar menerobos masuk ke komputer orang lain. Ia lebih menganggap hal tersebut sebagai sebuah filsafat atau *way of life*. Akhirnya ia jadi ingin tahu lebih banyak lagi. Ia mulai mencari, membaca dan mempelajari tentang metode-metode *hacking* dari berbagai sumber.
4. Larva  
Juga dikenal dengan sebutan *newbie*. Pada tingkatan ini ia sudah memiliki dasar-dasar teknik *hacking*. Ia akan mencoba menerobos masuk ke sistem orang lain hanya untuk mencoba apa yang sudah ia pelajari. Meskipun demikian, pada tingkatan ini ia mengerti bahwa ketika melakukan *hacking* ia tidak harus merusak sistem atau menghapus apa saja jika hal itu tidak diperlukan untuk menutupi jejaknya.
5. Hacker  
Sebenarnya sulit untuk mengatakan tingkatan akhir atau final dari *hacker* telah tercapai, karena selalu saja ada sesuatu yang baru untuk dipelajari atau ditemukan (mengumpulkan informasi dan mempelajarinya dengan cermat merupakan dasar-dasar yang sama bagi seorang *hacker*) dan hal tersebut juga tergantung perasaan (*feeling*). Meskipun demikian, menjadi seorang *hacker* memang lebih menjurus pada hal pemikiran.

Hacker dengan Keahlian khusus

Seorang *hacker* dapat mencapai pengalaman dan keahlian pada bidang-bidang tertentu seperti sistem operasi atau sebuah Aplikasi. Dalam hal ini ada dua tingkatan, yaitu :

1. Wizard  
Istilah ini diberikan pada seseorang yang telah memiliki pengetahuan luas dibidangnya. Kemampuannya tersebut tidak diragukan lagi.
2. Guru  
Istilah ini digunakan pada seseorang yang mengetahui semua hal pada bidangnya, bahkan yang tidak terdokumentasi. Ia mengembangkan trik-trik tersendiri melampaui batasan yang diperlukan. Kalau bidangnya berkaitan dengan aplikasi, ia tahu lebih banyak daripada pembuat aplikasi tersebut.

Karakter *hacker* yang bersifat merusak, yaitu :

1. Dark-side Hacker  
Istilah ini diperoleh dari film *Star Wars*-nya George Lucas. Seorang *Dark-side hacker* sama seperti Darth Vader (tokoh dalam film *Star Wars*) yang tertarik dengan kekuatan kegelapan. Hal ini tidak ada hubungannya dengan masalah “baik” atau “jahat” tapi lebih kepada masalah “sah (sesuai hukum yang berlaku)” dan “kekacauan”. Seorang *Dark-side hacker* punya kemampuan yang sama dengan semua hacker, tapi “sisi gelap” dari pikirannya membuat ia menjadi unsur berbahaya untuk semua komunitas.
2. Malicious Hacker

Istilah untuk menyebut seseorang yang merusak sistem orang lain untuk sekedar iseng (tidak merasa bersalah) tanpa memperoleh apa pun dari tindakannya tersebut.

## **Halftone Image**

Suatu citra yang direproduksi melalui sebuah layar khusus dengan tampilan titik yang terdiri atas berbagai ukuran untuk mensimulasikan berbagai warna abu-abu dalam foto. Teknologi Halftone merupakan teknologi yang dipakai untuk mereproduksi citra dalam koran/tabloid/majalah.

## **Handshaking**

Suatu cara pengontrolan aliran data antara dua perangkat lunak menggunakan sinyal RS232, dan handshaking perangkat keras pada umumnya menggunakan karakter control Xon dan Xoff.

## **Hidden file**

File tersembunyi di dalam hard disk, biasanya merupakan file system.

## **Hit**

Jumlah kunjungan oleh para netter yang terdapat pada sebuah halaman website.

## **High Color**

Suatu tampilan sistem yang memakai data warna 16 bit untuk tiap pixelnya. Pada warna 16 bit, tiap pixel memiliki 16 bits, dan bisa merepresentasikan 65 ribu (65.536) jenis warna. Warna 16 bit sering disebut sebagai warna tinggi atau ribuan warna.

## **HLLAPI (High Level Language Application Program Interface)**

Program interface IBM yang memungkinkan sebuah aplikasi PC untuk berkomunikasi dengan sebuah aplikasi mainframe.

## **Homepage**

Halaman pertama dari suatu Web Site.

## **Host**

Istilah yang digunakan untuk menunjuk sebuah komputer yang memungkinkan penggunaanya terhubung ke Internet.

## **Host Name**

Nama dari komputer dalam Internet, digunakan untuk menunjukkan skema penamaan URL.

## **Hosting Service Provider**

Biasa disebut dengan Web-Hosting, adalah perusahaan yang menyediakan layanan dan penyimpanan Web bagi perorangan atau perusahaan. Ada tiga tipe utama dalam layanan hosting yaitu shared, dedicated dan colocation.

## **Hooked vector**

Sebuah interrupt jebakan dalam sebuah PC. The pointer for a particular interrupt in the interrupt vector table has been modified to jump to a new routine to service that interrupt.

## **HSF (Heat Sink Fan)**

Sebuah komponen CPU yang dipakai untuk menyerap panas. Biasanya terbuat dari aluminium. Pemakaian fan sebagai penyerap suhu ini akan meningkatkan performa kerja komputer.

## **HTML (Hyper Text Markup Language)**

Format dokumen yang digunakan dalam World Wide Web ([WWW](#)). HTML merujuk pada tampilan halaman, jenis, huruf, elemen grafis, juga link hypertext ke dokumen lain di Internet.

## **HTML 3.2**

Standar format HTML yang dikembangkan oleh W3C (World Wide Web Consortium)

## **HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)**

Sebuah metode atau protokol untuk mendownload file ke komputer. Protokol ini berbasis hyper text, sebuah format teks yang umum digunakan di Internet.

## **Hub ring**

Sebuah ring datar yang terdapat pada lubang floppy disk ukuran 5.25” dan berfungsi untuk meningkatkan kekuatan floppy disk.

## **Hue**

Istilah yang menyatakan rangkaian warna spektrum. Hue adalah komponen yang menentukan warna apa yang digunakan. Dalam gradien, bila digunakan model warna yang menggunakan hue sebagai salah satu komponen maka akan dapat dibuat efek pelangi.

## **Hybrid Computer**

Sebuah komputer digital yang menerima sinyal analog, mengubahnya menjadi data digital dan memprosesnya.

## **HydraVision**

Teknologi ATI untuk dapat menampilkan dua display dari satu kartu grafis. Fitur ini memungkinkan dua display dapat dimunculkan dengan resolusi dan refresh rate yang berbeda.

## **Hyperlink**

Link atau sambungan ke sumber lain (bisa file atau halaman yang berbeda). Biasanya digunakan dalam membangun sebuah Web.

## **Hypertext**

Dokumen online yang terdiri atas tulisan dan gambar dan berhubungan dengan dokumen lainnya. Biasanya untuk melihat hubungan dengan dokumen lain, kita harus menekan tombol mouse pada tampilan layar.

## **HyperZ II**

Untuk dapat mengoptimalkan bandwidth memori, ATI meningkatkan teknik “hidden surface removal” yang dibuat dalam teknologi bernama HyperZ. HyperZ II merupakan peningkatan dari HyperZ. Perbedaannya pada HyperZ II algoritma yang digunakan pada HyperZ sudah diperbaiki.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# **I**

## **Internet Control Message Protocol (ICMP)**

Protokol yang digunakan untuk mengatur perilaku IP. ICMP berperan membantu menstabilkan kondisi jaringan.

## **Icon**

Sebuah lambang kecil berupa gambar yang tampak pada layar komputer. Biasanya dipakai untuk melambangkan dokumen atau program lain dan disk drive.

## **ICQ**

Dari kata "I Seek You". Aplikasi untuk chatting dengan pertukaran file dan pengiriman SMS.

## **IDE (Integrated Drive Electronics)**

Sebuah tipe hardware interface yang berfungsi untuk menghubungkan hard disk, CD-ROM dan drive tape pada sebuah PC. IDE sangat populer dan banyak digunakan karena menyediakan cara yang terhitung ekonomis untuk menghubungkan komponen-komponen hardware.

## **IDE controller**

Alat yang dipakai untuk mengatur harddisk, cd-rom, dsb.

## **Idle time**

Durasi waktu di saat sebuah peranti dalam kondisi statis. Dengan kata lain piranti itu hidup atau aktif, tetapi tidak dapat dipakai untuk bekerja.

## **IGP (Interior Gateway Protokol)**

Sebuah protokol yang dipakai oleh gateway dalam sebuah autonomous sistem untuk memindahkan rute informasi.

## **ILD (Inter Layer Dielectric)**

Isolasi/penyekat yang terpasang di antara layer alumunium atau kawat tembaga yang menghubungkan transistor-transistor pada sebuah chip. Dielektrik polymer yang ditemukan di awal abad 21 sangat mempengaruhi desain sebuah chip.

## **Illegal Operation**

Sebuah operasi yang tidak sesuai aturan atau tidak dapat dimengerti oleh komputer. Pada Windows 95/98, jika muncul error message seperti ini, merupakan indikasi bahwa program-program yang dijalankan mengalami crash.

## **Image (Citra)**

Suatu representasi keadaan visual. Kamera konvensional mereplikasikan suatu keadaan dengan merekam molekul-molekul pada sepotong film menggunakan kimiawi perak halide. Citra digital disimpan secara elektronik dengan bit data yang merepresentasikan warna.

## **IMAP (Internet Message Access Protocol)**

Protokol standar untuk mengakses atau mengambil e-mail dari server. IMAP memungkinkan pengguna memilih pesan e-mail yang akan diambil, membuat folder di server, mencari pesan e-mail tertentu, bahkan menghapus pesan e-mail yang ada. Kemampuan ini jauh lebih baik daripada POP (Post Office Protocol) yang hanya memperbolehkan kita mengambil/download semua pesan yang ada tanpa kecuali.

## **Inf**

Salah satu jenis ekstensi file yang mensuplai informasi untuk menginstall hardware baru pada lingkungan Windows.

## **Internet Address**

Disebut juga alamat Internet, merupakan sebuah alamat 32-bit yang digunakan untuk mengenali host dan networks di Internet.

## **Interrupt**

Sebuah setting hardware yang menjalankan perintah-perintah dalam sistem komputer.

## **Intrusion Detection System**

Sama seperti firewall, Intrusion Detection System (IDS) ini merupakan penghambat semua niat jahat yang akan mengganggu sebuah jaringan. Bedanya IDS ini lebih maju selangkah dengan kemampuannya memberi peringatan admin server saat terjadi sebuah aktivitas tertentu yang tidak diinginkan admin sebagai penanggung jawab. Selain memberi peringatan dini, IDS juga memberi beberapa alat bantu untuk melacak jenis dan sumber aktivitas terlarang tersebut.

## **Interface**

Tampilan dari sebuah program.

## **Interlaced GIF**

Tipe GIF spesial yang memungkinkan tampilan gambar tersebut dimunculkan sedikit demi sedikit ketika sebuah halaman web sedang didownload.

## **Internet**

Istilah umum yang dipakai untuk menunjuk Network tingkat dunia yang terdiri dari komputer dan layanan servis atau sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan sistem informasi termasuk e-mail, Gopher, FTP dan World Wide Web.

## **Internet Device**

Alat canggih seperti komputer yang dipergunakan untuk dapat berkomunikasi atau berinteraksi melalui Internet, baik untuk surfing, mengirim dan menerima e-mail, bahkan untuk ber-chatting, baik menggunakan teks, suara, gambar maupun video, misal : notebook, palmtop, handphone, Internet-TV.

## **Internet Explorer**

Suatu browser Web gratis terkenal yang diproduksi oleh Microsoft.

## **Internet-TV**

Sebuah TV yang dimodifikasi untuk dapat digunakan sebagai media/alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui Internet.

## **Internet Sharing PC**

Sebuah komputer yang menyimpan banyak sumber daya seperti file, data dan koneksi Internet yang bisa diakses oleh komputer lain yang terhubung ke jaringan.

## **Internet Sharing Software**

Software Pcnnet-Home yang memungkinkan pembagian akses ke Internet dengan menggunakan satu account ISP dan satu buah modem, serta koneksi DSL, ISDN ataupun kabel modem. Internet sharing software ini bisa digunakan untuk membuat Internet sharing PC.

## **Intranet**

Sumber daya informasi yang digunakan untuk kepentingan internal dari suatu instansi atau perusahaan dengan menggunakan jaringan komputer yang ada.

## **Interrupt**

Sebuah setting hardware yang menjalankan perintah-perintah dalam system komputer.

## **IP address**

Alamat numeric unik dari sebuah komputer di Internet. IP address komputer Anda sama dengan nomor telepon Anda sendiri dalam fungsinya.

## **IRC (Internet Relay Chat)**

Sebuah layanan Internet yang dapat berkomunikasi antara orang yang satu dengan yang lainnya.

## **IrDA Port**

Transmitter atau receiver untuk sinyal-sinyal infra red.

## **ISDN (Integrated Services Digital Network)**

Metoda standar transmisi data digital melalui jaringan telepon dengan kecepatan tinggi, lebih cepat dari sebuah modem biasa.

## **ISO9660**

Bila ingin memiliki CD-ROM sebaiknya memanfaatkan dukungan ini karena banyak sekali CD-ROM yang ada di pasaran menggunakan format ISO9660 ini.

## **ISP (Internet Service Provider)**

Perusahaan yang menawarkan dan menyediakan layanan akses Internet ke kalangan umum dengan mengenakan biaya. Contohnya : Telkomnet, Indosatnet, Centrin, Cbn, Wasantara, dll

[Kembali ke Daftar Isi](#)



# J

## **Jaggies**

Suatu efek bergerigi yang timbul akibat dari teknik digital yang digunakan untuk menampilkan sebuah gambar. Efek ini terutama terlihat pada garis diagonal.

## **Java**

Bahasa pemrograman untuk menciptakan isi yang aktif dalam halaman Web, juga dapat dijalankan dalam semua komputer. Applet Java diambil/diakses dari halaman Web dan dijalankan secara total.

## **Java applet**

Sebuah program Java yang didownload dari server dan dijalankan melalui program browser. Java Virtual Machine dibundle di dalam browser dan memberikan instruksinya.

## **JavaScript**

Bahasa script interpreter untuk menciptakan isi yang aktif dalam halaman Web.

## **JEDEC (Joint Electronic Device Engineering Council)**

Badan internasional yang menentukan standar IC (Integrated Circuit).

## **JPEG (Joint Photographic Expert Group)**

Format file yang memuat data berupa gambar. Gambar JPEG terkompresi secara lossy, sehingga kualitas gambar diturunkan untuk mendapatkan ukuran file yang kecil. Walaupun demikian perbedaan kualitas tersebut tidak akan dapat terlihat untuk gambar-gambar tertentu. JPEG biasanya digunakan untuk gambar-gambar yang tidak jelas batas warnanya, seperti foto, lukisan, dll.

## **Junk e-mail**

E-mail yang tidak berguna dan ingin dibuang.

## **Juno**

Sebutan bagi Juno Online Service ([www.juno.com](http://www.juno.com)). Sebuah email service yang didukung oleh sebuah media iklan yang menyediakan alamat email. Juno berawal dari sebuah service berbasis non-web dan email hanya bisa diakses melalui koneksi dial-up ke komputer Juno.

## **Jumper**

Bentuk yang sederhana dari switch on/of. Umumnya jumper ini berukuran amat kecil dan terbuat dari logam yang terbungkus plastic. Dimana biasanya digunakan untuk menentukan setting suatu fungsi seperti besaran frekuensi BIOS, dll.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# K

## **Kaleida**

Joint venture antara Apple dan IBM yang membangun software ScriptX multimedia.

## **Kerberos**

Sistem keamanan berbasis enkripsi buatan MIT untuk menghalangi penyelewengan dalam pengawasan *password* dan *login*. Sistem ini menyediakan layanan untuk menentukan client yang diperbolehkan mengakses *server* tertentu, serta layanan pembuktian keaslian antara *password* dan *login* milik *client* dan *server*.

## **Kbit/s (Kilobits per Second)**

Ukuran untuk transfer data atau kecepatan modem. Kebanyakan modem komputer mendownload informasi pada kecepatan 56 Kbit/s. Digunakan untuk mengekspresikan kecepatan transfer data di dalam jaringan. Satu kilobit sama dengan 1000 bit.

## **KBps**

Kilobytes per second.

## **KHz**

Satuan unit frekuensi yang sama dengan 1000 siklus per detik.

## **Konektor Floppy dan IDE**

Konektor ini menghubungkan motherboard dengan piranti simpan permanen seperti floppy disk atau harddisk. Konektor IDE dalam sebuah motherboard biasanya terdiri dari dua, satu adalah primary IDE dan yang lain adalah secondary IDE. Konektor primary IDE menghubungkan motherboard dengan primary master drive dan piranti secondary master. Sementara konektor secondary IDE biasanya disambungkan piranti-piranti untuk akses slave seperti CDROM dan harddisk slave.

## **Konektor Power**

Pin yang menyambungkan motherboard dengan power supply di casing sebuah komputer. Pada motherboard tipe AT, casing yang dibutuhkan adalah tipe AT juga. Konektor power tipe AT terdiri dari dua bagian, dimana dua kabel dari power supply akan menancap. Pada tipe ATX, kabel power supply menyatu dalam satu header yang utuh sehingga tinggal menancapkannya di motherboard. Kabel ini terdiri dari dua kolom sesuai dengan pin di motherboard yang terdiri atas dua larik pin juga. Ada beberapa motherboard yang menyediakan dua tipe konektor power, AT dan ATX. Kebanyakan motherboard terbaru sudah bertipe ATX.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# L

## L1 Cache

Sejumlah kecil SRAM memori yang digunakan sebagai cache yang terintegrasi atau satu paket di dalam modul yang sama pada prosesor. L1 cache ini dikunci pada kecepatan yang sama pada prosesor. Berguna untuk menyimpan secara sementara instruksi dan data, dan memastikan bahwa prosesor memiliki supply data yang stabil untuk diproses sementara memori mengambil dan menyimpan data baru.

## L2 Cache

Umumnya terdiri dari chip SRAM yang terletak di dekat prosesor, meskipun demikian, prosesor Athlon generasi terbaru memiliki L2-Cache on chip. Fungsinya sama dengan L1 Cache, L2 Cache dikenal juga dengan nama secondary cache, adalah memory yang memiliki urutan kecepatan kedua (tipe memori yang paling cepat adalah L1 Cache) yang disediakan untuk mikroprosesor.

## LAN

Sebuah jaringan yang dibangun pada sebuah lokasi seperti di rumah ataupun gedung perkantoran. Bisa diartikan juga sebagai sebuah sistem komunikasi komputer yang jaraknya dibatasi tidak lebih dari beberapa kilometer dan menggunakan koneksi high-speed antara 2 hingga 100 Mbps.

## Land Attack

Serangan kepada sistem dengan menggunakan program yang bernama “land”. Apabila serangan diarahkan kepada sistem Windows, maka sistem yang tidak diproteksi akan menjadi hang (dan bisa keluar layar biru). Demikian pula apabila serangan diarahkan ke sistem UNIX versi lama, maka sistem akan hang. Jika serangan diarahkan ke sistem Windows NT, maka sistem akan sibuk dengan penggunaan CPU mencapai 100% untuk beberapa saat sehingga sistem terlihat seperti macet. Program *land* menyerang server yang dituju dengan mengirimkan packet palsu yang seolah-olah berasal dari server yang dituju. Dengan kata lain, source dan destination dari packet dibuat seakan-akan berasal dari server yang dituju. Akibatnya server yang diserang menjadi bingung.

## Layer

Lapisan (konsep) dalam networking. Berbagai model komunikasi seperti OSI dan TCP/IP terdiri atas beberapa layer yang menyusun protokol tersebut.

## LCD (Liquid Crystal Display)

Jenis tampilan layar yang menggunakan persenyawaan cair yang mempunyai struktur molekul polar, diapit antara dua elektroda yang transparan. Bila medan listrik diberikan, molekul menyesuaikan posisinya pada medan, membentuk susunan kristalin yang mempolarisasi cahaya yang melaluinya.

## LDAP (Lightwiegth Directory Access protocol)

Protokol yang digunakan untuk mengakses berbagai informasi dalam suatu direktori. LDAP dikembangkan atas dasar X.500 hanya saja lebih mudah dan mendukung TCP/IP. Walaupun penggunaannya belumlah luas tapi LDAP yang merupakan Open Protocol sangat fleksibel karena bisa diimplementasikan untuk aplikasi seperti E-mail, Public Key dengan berbagai platform dan sistem operasi.

## Leased Line

Komunikasi permanen antara 2 buah titik/tempat dengan menggunakan media kabel telepon biasa. Biasanya *leased line* digunakan untuk menghubungkan antara 2 kantor yang berjauhan satu

sama lain secara permanen. Tidak seperti koneksi *Dial-Up leased line* selalu aktif setiap saat dan pembayarannya juga tetap bukan atas dasar jam pemakaian. Harga *leased line* ditetapkan atas beberapa faktor antara lain jarak antara kedua tempat tersebut dan kecepatan koneksi.

## **LED (Light Emitting Diode)**

Sebuah lampu kecil yang digunakan sebagai penanda atau pointer.

## **Link**

Sambungan atau koneksi dari sebuah sumber ke sumber yang lain. Misalnya dalam sistem networking atau Internet.

## **Listserv**

Software manajemen mailing list.

## **Load Time**

Waktu yang dibutuhkan untuk mengambil/membuka halaman Web pada komputer.

## **Locate**

Perintah yang digunakan dalam Linux/Unix untuk mendapatkan file tertentu. Hanya saja perintah *locate* ini harus didahului dengan *slocate* untuk melakukan *updating* informasi file dalam *host* tersebut.

## **Localhost**

Di dunia *Networking*, *Localhost* merupakan istilah yang digunakan untuk host itu sendiri. Nama *localhost* digunakan untuk konfigurasi aplikasi sebelum benar - benar mendapatkan *hostname* dari *hostmaster*nya.

## **Log**

Catatan yang merekam segala aktifitas suatu aplikasi dijalankan. terkadang Log juga digunakan untuk menganalisa status suatu aplikasi.

## **Login**

Proses untuk masuk ke dalam sebuah layanan *online* yang berisi nama dan *password*.

## **Log out**

Keluar atau menutup, sama artinya dengan sign out.

## **Logical DOS Drive**

Partisi-partisi yang dibuat setelah pembuatan extended partition dan berfungsi untuk mengisi extended partition dari suatu harddisk. Logical DOS drive didesain dan diatur sebagai unit independen. Misalnya drive C:, D: dan E: dapat berarti tiga drive atau sebuah drive dibagi menjadi tiga logical drive.

## **Loopback Address**

Alamat IP (*IP Address*) yang dialokasikan *software* untuk mengakses host itu sendiri. Loopback Address (127.0.0.1). *Loopback Address* tidak mewakili *hardware* yang tidak terkoneksi dengan suatu *network* hanya digunakan untuk menjalankan aplikasi secara lokal dalam host yang bersangkutan.

## **Lpd (Linux Printing Daemon)**

Untuk menjalankan aplikasi printer di Linux.

## **Low End**

Istilah untuk PC kelompok rendahan baik dari spesifikasi maupun harga.

## **LTO (Linier Tape Open)**

Standar open magnetic tape yang dibuat oleh HP, IBM dan Seagate yang dilisensikan ke vendor pihak ketiga. Pada tahun 1998, LTO memperkenalkan format Accelis dan Ultrium yang membagi komponen umum seperti head untuk read/write, track layout dan teknologi servo. Cartridge LTO berisi memori yang menyimpan history dari penggunaan data.

## **Lucent**

Salah satu perusahaan terkemuka di bidang teknologi *wireless* di Amerika Serikat yang terkenal dengan produk Wavelannya.

<http://www.lucent.com>

## **Lynx**

Browser non Grafik untuk sistem UNIX dan DOS.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# M

## 0.13-micron technology

Istilah industri yang mengacu pada ukuran gerbang poly silicon pada mikro prosesor. Ukuran disini berkorelasi langsung dengan kecepatan dan daya yang dibutuhkan oleh mikro prosesor. Jika ukuran dikurangi maka kecepatan prosesor (MHz) meningkat, sementara kebutuhan daya menurun secara signifikan.

## MAC

Singkatan dari Macintosh, keluarga PC dari Apple yang diperkenalkan sejak 1984. MAC merupakan komputer pertama yang mempopulerkan penggunaan Graphical User Interface (GUI), arsitektur hardwarenya memungkinkan kemudahan dan konsistensi penggunaan. MAC yang pertama memakai power Motorola 32 bit 680 x 0 CPU. Pada 1994 Apple memperkenalkan Power Macs yang menggunakan chip Power PC CPU. Dengan Insignia Solution softwindows, DOS dan window dapat diaplikasikan pada Power Macs.

## Macromedia Flash

Software untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di Internet. Misalnya, untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.

Flash dikembangkan dari suatu aplikasi yang bernama SmartSketch. SmartSketch sendiri merupakan aplikasi untuk menggambar yang diluncurkan pada 1994 oleh FutureWave, bukan oleh Macromedia. Aplikasi ini cukup sukses di tengah pasar aplikasi menggambar yang dikuasai oleh Illustrator dan Freehand.

Pada musim panas 1995, SmartSketch memperoleh masukan dari penggunanya agar SmartSketch dapat digunakan untuk membuat animasi. FutureWave sangat tertarik untuk membuat suatu aplikasi untuk membuat animasi. Namun FutureWave agak pesimis mengenai pemasarannya, karena pada saat itu animasi hanya didistribusikan dengan VHS atau CD-ROM.

Kemudian World Wide Web mulai mengembangkan sayapnya, dimana grafik dan animasi menjadi vital. FutureWave melihat kesempatan ini untuk memasarkan aplikasi yang mampu menghasilkan animasi dua dimensi. Kemudian SmartSketch dimodifikasi sehingga mampu menghasilkan animasi dengan menggunakan pemrograman Java sebagai player-nya. Namanya juga sedikit dimodifikasi menjadi SmartSketch Animator. Namun, nama SmartSketch Animator dirasakan kurang menjual, sehingga nama tersebut diubah menjadi CelAnimator. Tetapi kemudian, karena khawatir dicap sebagai aplikasi pembuat kartun, CelAnimator diubah menjadi FutureSplash Animator.

Walaupun dengan ide yang cukup revolusioner, FutureSplash sulit populer. Oleh karena itu FutureWave mendekati Adobe. Namun karena demo FutureSplash yang kurang memuaskan dengan lambatnya animasi, Adobe menolak memproduksi FutureSplash. Baru pada November 1996, Macromedia mendekati FutureWave untuk bekerja sama. FutureWave menyetujui tawaran Macromedia. Kemudian FutureSplash Animator diubah namanya menjadi Macromedia Flash 1.0.

Sekarang ini Macromedia Flash sudah dirilis sampai Flash 6.0 atau lebih sering disebut Flash MX. User interface-nya berkembang terus sehingga lebih user friendly. Fitur-fitur baru pada setiap versi terus ditambah dan dikembangkan.

## Mailer

Program untuk menerima, membaca, menulis dan mengirim e-mail. Misalnya Outlook Express.

## Mailbomb

Kegiatan pengiriman sejumlah besar e-mail ke sebuah alamat e-mail yang bermaksud untuk memenuhi kuota server mail tersebut.

## **Mailing list**

Sebuah forum diskusi di Internet dengan menggunakan e-mail. Satu pesan dari seorang anggota akan diterima oleh semua anggota.

## **Mail Notifier**

Fitur dalam mailer yang selalu memberitahu kita bila ada e-mail datang.

## **Man Command**

Perintah dalam UNIX yang memungkinkan untuk mendapatkan informasi tentang perintah-perintah dalam sistem operasi UNIX (man merupakan singkatan manual), dan command merupakan parameter perintah yang ingin diketahui.

## **Mandrake (<http://www.linux-mandrake.com>)**

Salah satu distribusi Linux, lahir diinspirasi oleh RedHat Linux, dengan banyak pengembangan dan aplikasi prakonfigurasi sehingga memudahkan untuk para pemula, baik dari proses awal instalasinya yang berbasis Xwindow, sampai penggunaannya dan didukung oleh berbagai bahasa. Di dalam Mandrake, semua paket telah dikompilasi dengan optimasi CPU untuk kelas Pentium (intel, amd, cyrixm winchip) dan prosesor di atasnya dan menghasilkan optimasi lebih dari 30%.

## **Member**

Anggota. *Member ID* = identitas anggota, *member name* = nama anggota.

## **Merchant**

Pedagang atau perusahaan dalam Internet yang memberikan komisi, yaitu suatu strategi penjualan secara online.

## **Microbrowser**

Browser yang dimodifikasi yang memungkinkan penggunaanya terhubung dengan data di Internet melalui perangkat genggam nirkabel.

## **MIDI (Musical Instrument Digital Interface)**

Merupakan sebuah standard untuk menghubungkan instrument elektronik (electronic instruments), pemroses efek (effect processors), dan komputer.

## **MIME (Multi-Purpose Internet Mail Extension)**

Digunakan untuk menunjukkan tipe data dalam server Web, sehingga program pembantu serta Plug-in yang tepat dapat dipanggil.

## **Mirror Site**

Merupakan duplikat dari suatu situs yang ditempatkan pada server aslinya. Fungsi mirror site ini adalah untuk mengurangi kemacetan lalu lintas data pada suatu situs.

## **MLC (Multi-level Cell)**

Teknologi yang mampu menyimpan lebih dari 1 bit informasi dalam sebuah sel tunggal.

## **Modem (MODulation/DEModulation)**

Sebuah perangkat yang menerjemahkan informasi digital ke sinyal analog dan sebaliknya.

## **MOESI Cache (Modified Owner Exclusive Shared Invalid atau MOESI Cache Coherency Protocol)**

Berfungsi untuk menjaga data pada cache prosesor. Mengidentifikasi data dari sebuah prosesor dan data mana yang dibutuhkan oleh prosesor lainnya serta ketika data digunakan secara bersama-sama oleh kedua prosesor. MOESI cache secara efektif mampu menurunkan traffic pada memori dan meningkatkan bandwidth.

## **Movie**

Kumpulan beberapa scene. Movie berisi scene, object, effect, dan action karena semua unsure inilah sebenarnya yang membentuk animasi pada movie.

## **MP3**

Sebuah file ekstensi yang diasosiasikan kepada Mpeg Audio Layer 3. Jenis file ini memungkinkan penyimpanan file audio/musik dalam ukuran byte yang relatif kecil tanpa berkurangnya kualitas yang berarti.

## **MPEG (Motion Picture Expert Group)**

Suatu standard dan format file untuk video bergerak dalam komputer.

## **MSP**

Mempunyai dua kepanjangan pertama Management Service Provider dan Manage Service Provider. Terminologi MSP dipakai oleh editor dan analis Teknologi Informasi sebagai suatu perusahaan yang menyediakan infrastruktur layanan manajemen melalui ASP model. Yang ditawarkan oleh Management Service Provider biasanya adalah jaringan dan layanan monitoring aplikasi untuk e-Business. Sedangkan Managed Service Provider dipergunakan untuk penyelenggaraan jasa layanan yang menangani pembentukan jaringan dan pengetahuan layanan berbasis jaringan, aplikasi dan peralatan. Managed Service Provider dapat berupa perusahaan penyedia jasa hosting maupun penyedia akses Internet yang sudah bergerak ke generasi layanan berikutnya seperti VoIP, Messaging and Call Center, VPN, Managed Firewalls, Pemantauan dan pelaporan server dan jaringan, dan lain sebagainya.

## **MS-DOS**

Microsoft Disk Operating System. Sistem Operasi pertama dari Microsoft.

## **MTBF (Mean Time Between Failure)**

Rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh suatu komponen untuk bekerja dengan tidak melakukan kesalahan.

## **MTD (Memory Technology Driver)**

Sebuah subroutine software yang berisi seluruh lookup table dan algoritma flash yang dibutuhkan untuk digunakan oleh perangkat flash tertentu.

## **MPEG (Motion Picture Expert Group)**

Standar dari format file untuk Video bergerak dalam komputer.

## **Multimedia**

Suatu PC, sistem dokumen, dll yang mengkombinasikan teks, grafik, suara, film atau media lain.

## **Multitasking**



Menjalankan dua atau lebih program dalam sebuah komputer pada saat yang bersamaan. Berapa banyak program yang dapat secara efektif di multitasking, tergantung dari tipe multitasking performed (preemptive vs Cooperative), kecepatan CPU dan memori serta kapasitas harddisk.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# N

## **NCP**

Dukungan terhadap Netware melalui protokol NCP.

## **NCSA (National Center of Supercomputer Application)**

Grup peneliti yang mengembangkan Mosaic, browser grafikal terkenal.

## **Netscape**

Browser grafikal komersial terkenal.

## **Network**

Sekelompok komputer yang terhubung yang bisa saling berbagi sumber daya (seperti printer atau modem) dan data.

## **Network Adapter**

Sebuah perangkat keras yang digunakan untuk menghubungkan komputer ke jaringan. Sebuah network adapter bisa berupa kartu PCI ataupun terhubung dengan sebuah komputer secara eksternal melalui USB atau parallel port.

## **Network Administrator**

Orang yang bertanggung jawab untuk mengurus network serta membantu para pemakai.

## **Network Crawler**

Sejenis program perusak yang biasa disebut virus atau worm dan menyebabkan lambatnya kinerja dalam jaringan.

## **Network Service Provider**

Service provider yang mencakup perusahaan telekomunikasi, data carriers, ISP, Wireless-communication Service Provider dan operator cable yang menawarkan sambungan berkecepatan tinggi

## **Newsletter**

Lembar warta, semacam bulletin. Di Internet berarti lembar warta yang disebarakan via e-mail, dengan tata letak menyerupai halaman web, sehingga *link*-nya bisa di klik.

## **NFS**

Dibutuhkan bila ingin mengakses remote filesystem dan untuk sebuah server dukungan ini merupakan suatu keharusan.

## **NIC (Network Interface Card)**

Perangkat keras yang dipasang pada komputer agar komputer tersebut bisa terhubung ke komputer lain.

## **Non-volatile**

Tidak mudah menguap. Secara sederhana dapat diartikan permanent.

## **Northbridge**

Salah satu dari dua chip pada chipset yang menghubungkan prosesor ke memori system dan bus AGP dan PCI. Chip lainnya adalah Southbridge.

### **NOS (Network Operating System)**

Software yang berjalan pada file server dan mengontrol kerja sebuah jaringan. NOS memungkinkan user untuk berkomunikasi dan membagi file serta sumber daya lainnya dari beberapa user. NOS menyediakan interface ke jaringan dan berkomunikasi dengan perangkat keras LAN atau NIC.

### **NTFS (NT File System)**

File sistem Windows NT yang digunakan untuk mengorganisir dan melacak keberadaan file.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# O

## **Object**

Pada SWiSH, object dapat berupa simple object dan complex object. Yang dimaksud simple object adalah gambar atau image, sedangkan teks dianggap sebagai complex object.

## **Object 3D**

Obyek-obyek seperti pada kehidupan sehari-hari yang dapat ditampilkan secara visual tiga dimensi pada browser web dengan bantuan plugin tertentu.

## **OEM (Original Equipment Manufacturer)**

Sebuah frasa slang untuk menyebut suatu perusahaan yang mempunyai hubungan khusus dengan produsen komputer berskala besar. OEM membeli produk buatan perusahaan besar yang belum diberi merk dan kemudian mengemasnya dan menjual produk tersebut dengan merk milik perusahaan mereka.

## **OLE (Object Linking and Embedding)**

Cara dari Microsoft untuk dapat berkomunikasi antara program komputer yang berbeda, dasar yang dipakai untuk pengembangan ActiveX.

## **On Now**

Teknologi yang dikembangkan oleh Microsoft. On Now adalah istilah untuk sebuah PC yang selalu dalam keadaan hidup tetapi kelihatan mati dan segera merespon pada user atau kondisi lain jika diminta.

## **Open relay**

Sebuah server yang memungkinkan account ber-domain lain untuk menggunakan mesin. Demikian sebaliknya untuk close relay.

## **OS/2 HPFS**

Mendukung filesystem OS/2 dan HPFS. Linux hanya dapat membaca filesystem tersebut (read-only).

## **OTP (One-Time Programmable)**

Bagian memori atau fungsi memori tertentu yang hanya memungkinkan pemrograman dilakukan pada satu waktu. Dalam hal ini pemrograman ulang tidak dimungkinkan.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# P

## **/proc**

Filesystem ini dipakai oleh kernel untuk menyediakan informasi mengenai sistem kepada user program, seperti ps, top, xload, free, atau netstat. Filesystem ini memang seharusnya selalu ada dan walaupun ada isinya tapi tidak akan mengisi ruang pada hard disk.

## **Page Wizard**

Langkah-langkah yang diberikan secara berurutan untuk membimbing dalam membuat sebuah halaman web.

## **Parity**

Sebuah sistem pendeteksi keadaan error yang menguji integritas data antara sistem komputer dan jaringannya. Cek parity menggunakan 9 bit ekstra yang mencakup nilai 0-1 (tergantung dari kandungan data dari byte). Setiap kali sebuah byte ditransfer atau ditransmisi, terjadi tes parity bit.

## **Partisi**

Proses membagi ruang harddisk menjadi dua atau lebih, sehingga seolah-olah akan ada lebih dari satu harddisk.

## **Payload**

Efek yang ditimbulkan oleh serangan virus. Dalam beberapa kasus, dapat juga dipakai untuk menyebut virus yang berkaitan dengan dropper atau Trojan Horse.

## **PCI (Peripheral Component Interconnect)**

Periferal bus yang umum digunakan pada PC, Macintosh dan workstation. Pertama kali didesain oleh Intel dan muncul di pasaran pada akhir 1993. PCI menyediakan jalur transfer data cepat antara CPU dengan komponen-komponen periferal lain di PC seperti video, disket, jaringan dan lain-lain.

## **PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association)**

PCMCIA dikenal juga dengan nama PC-Card.

## **Peer to Peer**

Suatu model komunikasi dua arah antar pengguna PC melalui jaringan komputer atau Internet tanpa melalui sebuah server. Dalam model ini, tiap pesertanya memiliki kapabilitas yang sama dan tidak seorangpun dari peserta dapat memulai suatu sesi komunikasi tersendiri.

## **Periferal**

Spesifikasi peralatan pendukung yang dibutuhkan oleh sebuah PC agar dapat bekerja secara optimal.

## **PGA (Pin Grid Array)**

Sebuah chip berbentuk bujursangkar dengan pin yang bersifat high density (200 pins muat dalam chip berukuran 1,5 inci persegi). PGA dapat terbuat dari keramik (CPGA) dan dari plastik (PPGA). Bagian bawah dari PGA tampak seperti hamparan permadani paku.

## **Ping**

Packet Internet Groper. Suatu program test koneksi yang mengirim suatu paket data kepada host dan menghitung lamanya waktu yang dibutuhkan untuk proses pengiriman tersebut.

## **Ping Broadcast**

Serangan dengan menggunakan ping ke alamat broadcast, sering disebut juga dengan smurf. Seluruh komputer (device) yang berada di alamat broadcast tersebut akan menjawab. Ping Broadcast biasanya dilakukan dengan menggunakan IP spoofing, yaitu mengubah nomor IP dari datangnya request. Dengan menggunakan IP spoofing, respon dari ping tadi dialamatkan ke komputer yang IP-nya di spoof. Akibatnya komputer tersebut akan menerima banyak packet.

## **Ping-O-Death**

Serangan dengan cara eksploitasi program ping dengan memberikan packet yang ukurannya besar ke sistem yang dituju. Beberapa sistem UNIX menjadi hang ketika diserang dengan cara ini. Program ping umum terdapat di berbagai sistem operasi, meskipun umumnya program ping tersebut mengirimkan packet dengan ukuran kecil (tertentu) dan tidak memiliki fasilitas untuk mengubah besarnya packet. Salah satu implementasi program ping yang dapat digunakan untuk mengubah ukuran packet adalah program ping yang ada di sistem operasi Windows 95.

## **Pitch**

Dot pitch merujuk pada jarak, dalam milimeter, antara titik-titik yang berdampingan dan sama warnanya pada monitor. Umumnya, kalau jaraknya semakin dekat maka gambarnya jadi semakin tajam, jadi semakin rendah dot pitch semakin bagus.

## **Pixel**

Picture Element, elemen terkecil citra digital yang bisa dilihat mata. Sensor citra secara fisik (dua dimensi) dibuat dari rangkaian ribuan sel yang peka cahaya. Tiap sel disebut pixel, bagi monitor atau display komputer, pixel adalah titik-titik cahaya yang membentuk suatu objek di layar komputer. Makin banyak jumlah pixel dalam suatu citra, makin besar resolusi spatial citra tersebut.

## **Pixel Tapestry II**

Istilah ATi untuk pixel-rendering unit yang terdiri dari empat pipeline.

## **Platform**

Dasar penopang sistem kerja suatu komputer.

## **Plotter**

Printer grafis yang menggambar dengan menggunakan pena-pena tinta, plotter juga merupakan perangkat output pertama yang mampu mencetak gambar berukuran gambar sebesar gambar arsitektur dan engineering.

## **Postmaster**

Alamat yang ditulis untuk mengajukan pertanyaan ke suatu perusahaan, tetapi kita tidak mengetahui alamat orang tertentu di dalam perusahaan tersebut.

## **POTS (Plain Old Telephone Service)**

Satu-satunya nama yang dikenal di seluruh dunia untuk jasa telepon analog biasa.

## **POP (Point of Presence)**

Menunjukkan keberadaan nomor akses lokal di jaringan data umum.

## **Property**

Ciri dari suatu objek. Pada banyak bahasa pemrograman istilah property digunakan untuk menjelaskan atribut yang berkaitan dengan suatu struktur data.

## **Protokol**

Suatu kesepakatan mengenai bagaimana komunikasi akan dilakukan (Tanenbaum, 1992).

## **Provider**

Perusahaan yang biasanya melayani pembuatan website, mengatur penempatannya di dunia cyber (termasuk juga maintenance dan penyediaan akses Internet) juga membantu dari segi promosi agar website tersebut dikunjungi oleh pengguna Internet.

## **Proxy Server**

Proxy server bekerja dengan menjembatani komputer ke Internet. Program Internet seperti browser, download manager dan lain-lain berhubungan dengan proxy server, dan proxy server tersebut yang akan berkomunikasi dengan server lain di Internet.

## **Public Domain Software**

Program yang diberikan oleh pengembang (pembuat) kepada seseorang dan orang tersebut diberikan hak penyalinan serta kepemilikan sepenuhnya.

## **Public Key Encryption**

Sistem enkripsi (penyandian) yang menggunakan dua kunci, yaitu kunci publik dan kunci privat. Kunci publik diberitahukan oleh pemilik dan digunakan oleh semua orang yang ingin mengirimkan pesan terenkripsi kepada pemilik kunci. Kunci privat digunakan oleh pemilik kunci untuk membuka pesan terenkripsi yang ia terima.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# Q

## **Query**

Suatu extracting data dari suatu database dan menampilkannya untuk “pengolahan” lebih lanjut.

## **QuickStart Technology**

Fitur ini memperpanjang umur baterai dengan memasuki status low power saat sedang tidak bekerja atau diantara pekerjaan meskipun dalam waktu yang sangat singkat.

[Kembali ke Daftar Isi](#)



# R

## Radio Button

Digunakan dalam form agar dapat memilih hanya satu pilihan eksklusif dari beberapa daftar pilihan.

## RAMDAC (Random Acces Memory Digital to Analog Converter)

Chip pengontrol VGA yang mengatur color pallete dan convert data dari memori ke sinyal analog di monitor.

## RDRAM

Sebuah teknologi chip dinamis dari Rambus, Inc. Produk ini memiliki lisensi khusus untuk teknologi semi konduktor yang memproduksi chip. Pada 1995 diperkenalkan chip dasar dengan kecepatan 600 MBytes/sec. Pada 1997, Concurrent RDRAM mengalami peningkatan kecepatan hingga 700 MBps, dan pada 1998, Direct RDRAM mencapai kecepatan 1,6 GBps. Concurrent RDRAMs banyak dipergunakan pada video games, sementara Direct RDRAM biasa dipakai pada komputer.

## Recovery CD

Recovery CD mempunyai fungsi untuk mengembalikan isi harddisk seperti pada awalnya PC (*Personal Computer*) dijual, alias kembali ke standar dari produsennya.

## Red Hat (<http://www.redhat.com>)

Salah satu distribusi Linux, merupakan distribusi (distro) paling populer. Modus grafis memudahkan instalasi ini. Point terbesar distro ini adalah RPM (*Redhat Package Manager*), dengan software ini kita dapat melakukan install atau uninstall aplikasi dan komponen sisop. RPM saat ini dianggap sebagai standar de-facto dalam hal pemaketan dan penggunaannya telah luas di berbagai distro lainnya, kecuali Debian.

## Render

Suatu langkah akhir transformasi citra atau scene tiga dimensi agar citra baru ditampilkan di layar.

## Resize

Mengubah resolusi atau ukuran horizontal dan vertika suatu citra.

## Resolusi

Jumlah detail yang ditunjukkan dalam gambar, baik di layar monitor atau hasil cetakan. Untuk monitor atau webcam, adalah jumlah pixel yang bisa di-*display* (biasanya 1.024x768 untuk monitor 17 inchi).

## RJ-11 Connector

Konektor telepon standar yang dipasang ke jack yang biasanya dipasang di dinding untuk mendapatkan sambungan telepon. Konektor ini bisa digunakan untuk menghubungkan komputer dalam sebuah jaringan PCnet-Home.

## RJ-45 Connector

Konektor standar untuk kabel Ethernet Cat 5.

## **Root**

Istilah ini diadaptasi dari sistem UNIX dimana seorang pengguna bisa memiliki hak pengendalian terbatas pada sebuah sistem. Hacker menggunakan istilah ini untuk menggambarkan kemampuan mereka dalam meluncurkan serangan dan menguasai sistem korbannya.

## **Root directory**

Direktori dasar untuk memulai semua direktori yang ada di hard disk atau disket.

## **Root File**

File-file utama yang turut berperan untuk menjalankan suatu program. Di dalam hirarki sistem file, Root File merupakan file pertama yang menjadi starting point atau dasar dari file-file berikutnya.

## **Router**

Alat penghubung antara LAN dan Internet yang merutekan transmisi antara keduanya.

## **Routing Information Protocol (RIP)**

Protokol yang digunakan untuk menyebarkan informasi routing dalam jaringan lokal (terutama yang bermedia broadcast seperti Ethernet).

## **RPM (Rotation Per Minute)**

Jumlah putaran per menit. Ukuran yang digunakan untuk menyatakan kecepatan rotasi dari sebuah disk drive. Floppy disks memiliki kecepatan rotasi 300 rpm, sedangkan harddisk memiliki kecepatan dari 2.400 hingga 3.600 rpm atau lebih.

## **RS 232**

Standard ini menyangkut komunikasi data antara komputer induk (Data Terminal Equipment-DTE) dengan alat-alat pelengkap komputer (Data Circuit Terminating-DCE).

## **RTOS (Real Time Operating System)**

Software sistem operasi yang didesain untuk digunakan dalam sistem komputer real time.

## **Ruang Diskusi**

Fasilitas sebuah web untuk bertukar komentar.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# S

## Scene

Bagian dari rangkaian animasi yang dapat berupa teks atau gambar yang terdiri dari beberapa frame.

## Script

Program yang ditulis dalam bahasa pemrograman khusus dan biasanya terdiri dari serangkaian perintah. Script biasanya bekerja bila suatu program aplikasi dijalankan.

## Script Kiddie

Sebuah pola serangan yang sering dilancarkan oleh hacker pemula dengan menggunakan alat bantu ringan yang bisa mereka dapatkan di banyak situs hacker lainnya. Alat bantu yang biasanya berisi sederetan skrip sederhana ini mereka gunakan untuk mendeface atau melancarkan DOS (Denial of Service) pada korban yang memiliki exploit. Hacker dengan jam terbang yang lebih tinggi biasanya mencibir hacker pemula yang menggunakan metode ini karena biasanya mereka menggunakan tanpa tahu teknologi dan konsep yang ada di balik pola serangan yang dilancarkan.

## SCSI (Small Computer System Interface)

Interface (antarmuka) yang menghubungkan sistem dengan banyak peripheral seperti harddisk, CDROM drive dan tape drive. SCSI distandarkan oleh ANSI (American Standards Institute) pada 1986 dan telah mengalami banyak peningkatan hingga sekarang.

Pada awal SCSI distandarkan dan digunakan SCSI memiliki lebar data sebesar 8 bit dengan clock sebesar 5 MHz. Adapun kecepatan transfer maksimum yang dimiliki adalah sebesar 4 MB/s untuk yang asynchronous dan sebesar 5 MB/s untuk yang synchronous. Jumlah device yang didukung untuk keduanya adalah 7 buah (tidak termasuk host). SCSI generasi awal ini sering disebut SCSI-1.

Perkembangan selanjutnya dari SCSI-1 ini adalah SCSI-2 yang distandarkan pada tahun 1994. Pada SCSI-2 ini terdapat apa yang dinamakan Common Command Set (CCS) yang merupakan 18 buah perintah dasar. Diterapkannya CCS ini pada SCSI-2 didasarkan atas anggapan bahwa CCS ini merupakan kebutuhan dasar untuk dapat mendukung setiap peralatan SCSI. Selain penerapan CCS ini, SCSI-2 juga menawarkan lebar data yang lebih tinggi, bisa sampai 16 bit. Begitu pula dengan clock yang ditawarkan, bisa menjadi 10MHz. Istilah Fast SCSI dan Wide SCSI juga didasarkan pada peningkatan kecepatan transfer ini. Istilah fast menunjukkan clock yang digunakan adalah 10 MHz, sementara istilah Wide menunjukkan lebar data yang digunakan adalah 16 bit. Baik Fast SCSI maupun Wide SCSI, keduanya memiliki kecepatan transfer teoritis maksimum sebesar 10MB/s. Sementara untuk Fast/Wide SCSI (memiliki lebar data 16 bit dan clock sebesar 10 MHz). Kecepatan transfer teoritis maksimum yang dimiliki adalah sebesar 20 MB/s. Untuk masalah jumlah device yang didukung, terdapat perbedaan antara Fast SCSI dengan Wide SCSI. Pada Fast SCSI jumlah device yang didukung tetap 7 (host tidak termasuk), sementara pada Wide SCSI jumlah device yang didukung adalah 15 (juga tidak termasuk host). Pada Fast/Wide SCSI jumlah device yang didukung adalah sama dengan Wide SCSI. Pada SCSI-2 ini juga terdapat sebuah fitur baru yang diberi nama Command Queuing. Command Queuing ini membolehkan sebuah device SCSI-2 menyimpan kumpulan perintah yang diperolehnya dari sistem untuk kemudian dikerjakan dengan urutan yang paling efisien. Kombinasi antara host yang hanya mendukung SCSI-1 dengan device SCSI-2 tetap dimungkinkan, begitu pula sebaliknya. Hanya saja terdapat kemungkinan tidak semua fitur yang tersedia akan bisa dimanfaatkan.

Perkembangan selanjutnya dari SCSI-2 ini adalah SCSI-3 yang mulai tersedia pada 1995, meskipun belum distandarkan secara resmi. Hal ini disebabkan pengalaman pada SCSI-2 yang membutuhkan waktu begitu lama untuk menstandarisasikannya. Jadi SCSI-3 ini adalah kumpulan dari berbagai standar yang berbeda-beda namun memiliki hubungan. Pada SCSI-3 ini kecepatan transfer teoritis maksimum mengalami peningkatan. Bila pada SCSI-2 kecepatan transfer teoritis

bisa mencapai 20 MB/s, maka pada SCSI-3 hingga saat ini kecepatan transfer teoritis maksimum bisa mencapai 320MB/s. Beragam jenis SCSI-3 ini memiliki kecepatan transfer teoritis maksimum mulai dari 20MB/s hingga 320 MB/s. Lebar data yang dimiliki juga bervariasi, 8 bit dan 16 bit. Begitu pula clock yang dimiliki bervariasi mulai dari 20 MHz hingga 80 MHz.

### **SDRAM (Synchronised Dynamic RAM)**

Adalah pengganti DRAM yang spektakuler. Siklus akses memori ini disinkronkan dengan clock processor. Dengan demikian mengurangi waktu tunggu antara prosessor dan memori.

### **Search Engine**

Sebuah (fasilitas) web yang bisa mencari links dari situs lain.

### **Sendmail**

Salah satu “mail transport agent” (MTA) yang paling banyak digunakan di sistem UNIX. Tugas dari sendmail adalah untuk menerima e-mail dari luar maupun dari sistem setempat dan mengirimkannya ke tujuan (misalnya menambahkan e-mail tersebut ke mailbox dari pemakai atau mengirimkannya ke server yang dituju.

### **Server**

1. Sebuah komputer di Internet atau di jaringan lainnya yang menyimpan file dan membuat file tersebut tersedia untuk diambil jika dibutuhkan.
2. Sebuah aplikasi jaringan komputer yang digunakan untuk melayani banyak pengguna dalam satu jaringan.

### **Setting**

Suatu program yang menyusun sebuah sistem atau sebuah aplikasi *software*.

### **Setup**

Sebuah program yang menyiapkan suatu aplikasi software agar bisa dijalankan pada sebuah computer. Setup menciptakan sebuah folder dengan nama default pada harddisk dan meng-copy file-file dari CD-ROM atau disket.

### **Setup Wizard**

Bagian dari program setup yang membantu user untuk melakukan proses penginstalasian dengan benar.

### **Serial Port**

Sebuah port pada komputer yang mentransmisikan satu bit informasi pada satu waktu. Lawan dari serial port adalah paralel port.

### **Shadow mask**

Di dalam monitor CRT adalah sebuah layar metal yang dipenuhi lubang yang lokasinya berada tepat di belakang layer fosfor. Setiap pistol electron merah, biru, dan hijau mengirimkan sinar melalui lubang pada shadow mask ke layer fosfor. Metode ini dapat menjaga ketajaman gambar, tetapi mempunyai efek samping yaitu mengurangi potensi brightness pada layar

### **Shared Hosting**

Layanan hosting diberikan dengan meletakkan file-file pelanggan dalam satu server bersama dengan pelanggan lainnya. Cara ini memang lebih hemat dalam investasi awal, akan tetapi menjadi masalah pada saat situs pelanggan menjadi semakin besar serta semakin banyak pengaksesannya. Apalagi bila ditambahkan dengan file besar seperti stream-video. Keterbatasan

shared hosting ini adalah pada bandwidth dan kecepatan processor servernya untuk melayani pengguna dalam jumlah banyak.

## Shareware

Perangkat lunak yang bisa didapatkan secara bebas, yang didasarkan atas percobaan. Program-program shareware membutuhkan biaya atau registrasi bila ingin melanjutkan pemakaiannya.

## Shadow Mask

Di dalam monitor CRT adalah sebuah layer metal yang dipenuhi lubang yang lokasinya berada tepat di belakang layar fosfor. Setiap pistol elektron merah, biru dan hijau mengirimkan sinar melalui lubang pada shadow mask ke layar fosfor. Meskipun metode ini mampu menjaga ketajaman gambar, metode ini juga mengurangi potensi brightness pada layar.

## Simple Mail Transfer Protocol (SMTP)

Protokol ini untuk memproses pesan teks yang hanya berisi rangkaian karakter ASCII (A-Z, angka, dan tanda baca keyboard standar) serta alamat sasaran.

## Sistem Waktu-Nyata

Sistem waktu-nyata adalah sistem yang harus menghasilkan respon yang tepat dalam batas waktu yang telah ditentukan. Jika respon komputer melewati batas waktu tersebut, maka terjadi degradasi performansi atau kegagalan sistem. Sebuah sistem waktu-nyata adalah sistem yang kebenarannya secara logis didasarkan pada kebenaran hasil-hasil keluaran sistem dan ketepatan waktu hasil-hasil tersebut dikeluarkan. Aplikasi penggunaan sistem seperti ini adalah untuk memantau dan mengontrol peralatan seperti motor, *assembly line*, teleskop, atau instrumen lainnya. Peralatan telekomunikasi dan jaringan komputer biasanya juga membutuhkan pengendalian secara waktu-nyata.

Pada awal perkembangan sistem waktu-nyata pada tahun 1950-an sampai dengan akhir 1970-an, konsumen utama dari sistem waktu-nyata adalah industri militer di Amerika Serikat. Sekarang, sistem waktu-nyata semakin banyak digunakan dalam otomasi industri dan instrumentasi. Salah satu contoh umum sistem waktu-nyata adalah sistem komputer yang digunakan oleh NASA pada pesawat ruang angkasanya. Sistem komputer pesawat ruang angkasa berjalan tanpa campur tangan manusia, dan jika sistem ini gagal memenuhi tenggat waktu eksekusi yang ditetapkan, maka pesawat ruang angkasa ini bisa jadi akan mengalami bencana yang fatal. Untuk memperkecil kemungkinan kegagalan sistem komputernya, NASA biasanya menggunakan beberapa komputer sekaligus untuk mengerjakan perhitungan yang sama.

Klasifikasi Sistem Waktu-Nyata :

Berdasarkan batasan waktu yang dimilikinya, sistem waktu-nyata dapat dibagi menjadi tiga kelas, yaitu :

1. *Hard Real-Time*

Adalah sistem yang harus memenuhi tenggat waktu pada setiap kesempatan. Contoh sistem dari kelas ini adalah sebuah sistem yang melakukan shutdown dari sebuah roket. Sebuah *delay* yang tak terduga selama setengah detik mungkin dapat menyebabkan roket meledak. Penentuan apakah sebuah sistem termasuk dalam kategori hard real-time tidak berdasarkan waktu respon rata-rata yang dimilikinya, melainkan berdasarkan waktu respon terburuk.

2. *Soft Real-Time*

Adalah sistem yang jika suatu saat gagal dalam memenuhi tenggat waktu, tidak akan menyebabkan kegagalan sistem. Semua sistem komputer dapat dikategorikan dalam kelas ini karena semua sistem harus memenuhi definisi di atas, dalam dimensi yang berbeda-beda. Contoh sistem dari kelas ini adalah sebuah *video player* yang seharusnya selalu menampilkan setiap frame sesuai dengan rate yang diinginkan. *Delay* selama setengah detik tidak akan menyebabkan kegagalan yang fatal, tetapi akan mengganggu kenyamanan *user*.

3. *Firm Real-Time*

Adalah sistem yang memiliki karakteristik pewaktuan seperti sistem *hard real-time* tapi mampu menjalankan aplikasi waktu-nyata level user seperti aplikasi grafis atau TCP/IP yang biasanya tidak dapat dijalankan oleh sistem *hard real-time*.

Komponen Sistem Waktu-Nyata :

Komponen dari sistem komputer waktu-nyata, yaitu :

1. Perangkat keras
2. Sistem operasi waktu-nyata
3. Bahasa pemrograman waktu-nyata
4. Sistem komunikasi

Perangkat keras komputer sebenarnya tidak ada spesifikasi khusus untuk sebuah perangkat keras komputer dengan kapabilitas waktu-nyata. Secara umum, semua komputer modern termasuk PC x86 dapat digunakan untuk sistem waktu-nyata. Untuk keperluan tertentu, digunakan komputer dengan arsitektur dan prosesor khusus, seperti transputer.

Sistem operasi waktu-nyata merupakan perangkat lunak sistem yang berseluler mengatur *resource* yang disediakan oleh perangkat keras dan menyediakan fasilitas pemrograman untuk digunakan oleh aplikasi. Sistem operasi waktu nyata memiliki karakteristik yang berbeda dengan sistem operasi biasa, sehingga tidak semua sistem operasi bisa disebut sebagai sebuah sistem operasi waktu-nyata.

Bahasa pemrograman waktu-nyata memiliki peranan yang penting dalam pembangunan sistem waktu-nyata. Bahasa pemrograman waktu-nyata yang baik sebaiknya memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Efisien dalam penggunaan CPU
2. Mampu menangani pemrograman *I/O* yang intensif
3. Memiliki sintaks sederhana, untuk mengurangi kompleksitas program sehingga kemungkinan kesalahan dapat diperkecil
4. Didukung oleh sistem operasi
5. Memiliki tool pendukung seperti debugger dan profiler

Implementasi sistem waktu-nyata pada tahun 1950-an kebanyakan menggunakan bahasa pemrograman assembler agar sistem menjadi lebih efisien dalam penggunaan CPU. Tetapi, setelah sistem berkembang semakin besar, penggunaan bahasa assembler membuat program menjadi semakin kompleks dan rentan terhadap kesalahan pemrograman.

Beberapa bahasa pemrograman kemudian muncul dan menggantikan peranan bahasa assembler. Sebagian diantaranya dirancang khusus untuk aplikasi waktu-nyata, dan sisanya adalah bahasa pemrograman multifungsi (*general-purpose*). Bahasa pemrograman waktu-nyata yang paling populer adalah Ada. Bahasa Ada memiliki konstruksi yang memudahkan programmer untuk menspesifikasikan tugas-tugas waktu-nyata.

Sistem operasi Unix ditulis dengan bahasa C, dan memiliki dukungan yang intensif terhadap penggunaan bahasa C. Kompilator dan debugger bahasa C pasti tersedia di semua varian Unix. Meskipun bahasa C bukan merupakan bahasa yang khusus digunakan untuk sistem waktu-nyata, tetapi bahasa C adalah bahasa yang cukup memadai karena memenuhi kriteria-kriteria di atas. *Real-Time Linux* hanya mendukung bahasa C, terutama karena pemrograman untuk *Real-Time Linux* dilakukan di level kernel.

Sistem Komunikasi melalui jaringan dibutuhkan jika lebih dari satu komputer menjadi *controller*. Komunikasi jaringan (misalnya melalui Ethernet) memiliki kasus waktu terburuk yang tidak dapat dipastikan, sehingga jika sebuah sistem *hard real-time* menggunakan mekanisme komunikasi jaringan maka sistem ini tidak lagi dapat diverifikasi karena verifikasi sebuah sistem *hard real-time* memerlukan data kasus terburuk dari eksekusi *tugas*.

## Shell

Program yang mem-provide interface antar user dan sistem operasi. Pada Windows 95/98, shell maintain desktop atau graphical user interface.

## Shortcut

Fasilitas yang terdapat pada Windows 95 dan Windows 98. Merupakan tipe spesial dari sebuah file yang merujuk pada file lain pada device. Pengguna komputer dapat meletakkan shortcut pada desktop untuk memudahkan akses pada file-file yang letaknya 'jauh' di bawah struktur directory.

### **Slackware** (<http://www.slackware.com>)

"Ibu" dari distro Linux, merupakan distro Linux yang banyak fiturnya, 'crptic', dan UNIX-like. Slackware dianggap merupakan distro yang cukup "manual" (baca:sulit) dibandingkan distro lainnya dan cukup "bandel", karena memang merupakan distro Linux yang pertama. Didesain untuk komputer minimal 386.

### **Source Code**

Kalimat-kalimat dan instruksi pemrograman yang ditulis oleh programmer.

### **Sign in**

Mendaftarkan diri (menjadi *member*).

### **Sign out**

Keluar atau menutup, sama artinya dengan *log out*.

### **Signature**

Ciri khusus informasi pribadi yang digunakan dalam e-mail atau news group, biasanya berisi file atau secara otomatis terkait dengan mail atau post.

### **Situs**

Sebuah komputer yang terhubung oleh Internet, dan menyajikan informasi atau layanan, seperti newsgroups, e-mail, atau halaman web.

### **Skin**

Tampilan antar muka suatu program di layar monitor yang dapat diganti-ganti.

### **Slot**

Tempat untuk menaruh perangkat-perangkat tambahan periferal pada motherboard. Misalnya slot AGP untuk kartu grafis, slot ISA dan slot A (untuk processor AMD K6-2)n atau slot 1 untuk processor Intel Pentium II.

### **Slot Ekspansi**

Sambungan atau celah yang terdapat pada *motherboard*, dipakai untuk memasang peralatan tambahan misalnya *card* atau *board*. Pemasangan peralatan tambahan akan meningkatkan kemampuan komputer dalam menjalankan tugas tertentu.

Terdapat dua tipe slot ekspansi yaitu tipe PCI dan ISA. PCI atau *Peripheral Component Interconnect* merupakan slot yang dirancang berdasarkan standar PCI standard Interest Group. Sementara ISA alias *Industry Standard Architecture* merupakan slot yang pertama kali dikembangkan oleh IBM-AT.

### **Smart MP technology**

Smart MP technology memiliki fitur dual point-to-point, system bus kecepatan tinggi 266MHz dan sebuah MOESI cache coherency protocol yang mengatur lalu lintas data dan memori seperti juga snoop bus, yang menawarkan komunikasi kecepatan tinggi antara kedua prosesor dalam system multiprosesor. Teknologi Smart MP ini didesain untuk mengoptimalkan aplikasi kritis yang membutuhkan kinerja tinggi dan mampu memberikan tenaga ekstra pada usaha dalam mencapai level produktivitas baru.

## **SmartShader**

Teknologi ATi Radeon yang mampu menggunakan sampai enam texel input per pixel shader program, menambahkan sebuah sel instruksi dan memungkinkan program yang lebih panjang (22 instruksi per program).

## **SMB**

Protokol yang dipakai untuk membaca, menulis dan mengalihkan file dari server ke client pada suatu sistem jaringan. Protokol ini dapat beroperasi di atas TCP/IP, IPX, NetBEUI, ,Windows NT, Windows 9X, dan lain-lain.

## **Smoothing**

Penyamaan pixel (guna penghalusan) dengan sebelah-sebelahnya, untuk mengurangi kontras dan mensimulasikan citra yang tidak fokus.

## **SmoothVision**

Merupakan multi sampling full scene anti aliasing (FSAA) yang lebih canggih. Kelebihan SmoothVision adalah kemampuannya untuk diprogram. Pada dasarnya, SmoothVision memungkinkan hingga 16 mode sample yang berbeda dan 16 sample per pixel untuk FSAA.

## **Snoop bus**

Teknologi inovatif AMD yang merupakan bus kecepatan tinggi, jalur komunikasi inter-prosesor yang digunakan pada platform AMD Athlon MP. Snoop bus memfasilitasi transfer data antara CPU cache untuk mengurangi kebutuhan bandwidth memori untuk data yang digunakan secara bersama.

## **Sound Card**

Kartu suara. Suatu komponen yang terdapat dalam PC yang bertugas untuk menunjang fungsi suara dalam PC multimedia.

## **Southbridge**

Salah satu dari dua chip pada chipset yang mengontrol bus IDE, USB, dukungan Plug and Play, menjembatani PCI dan ISA, mengontrol keyboard dan mouse, fitur power management dan perangkat lain. Chip lainnya adalah Northbridge.

## **Spam**

Pesan tidak diinginkan yang masuk melalui e-mail, bisa berupa pesan yang tak berarti atau iklan yang kurang berguna.

## **Spreadsheet**

Program aplikasi tabulasi dan pengolahan data pada komputer.

## **Spyware**

*Software* yang mengirimkan informasi mengenai perilaku seseorang dalam bersurfing di Internet, pada situs web yang ia kunjungi. *Software* ini biasanya dimasukkan dalam program-program yang bisa didownload secara gratis dari Internet.

## **SRAM (Static RAM)**

Kebalikan dari DRAM, isi bit-bit yang ada tetap 'diingat' tanpa perlu di refresh secara periodic. Memori jenis ini lebih cepat dibandingkan dengan DRAM dan mungkin harganya lebih mahal dari DRAM. Secara tipikal jenis memori ini digunakan untuk L2 caches.



## **Stage**

Tampilan dari setiap elemen dalam sebuah movie.

## **Statistik Web**

Fasilitas yang mencatat data dari sebuah web.

## **Statless**

Protocol tidak mempertahankan informasi antara satu permintaan dengan permintaan lainnya.

## **Stealth**

Kemampuan yang dimiliki oleh suatu virus untuk membuat jejaknya tidak bisa dideteksi oleh program pendeteksi atau program antivirus.

## **STOP BIT**

Pada komunikasi asynchronous stop bit lebih panjang daripada bit normal dan mengindikasikan akhir dari bit data.

## **Storage Service Provider**

Adalah service provider yang khusus melayani penempatan data aplikasi. Suatu ASP menyediakan storage berbasis jaringan kepada perusahaan yang berkeinginan untuk menyerahkan pengelolaan datanya kepada pihak ketiga.

## **Submit**

Mengirim form yang telah diisi ke dalam server Web.

## **Subnet Mask**

Angka biner 32 bit yang digunakan untuk membedakan network ID dengan host ID, menunjukkan letak suatu host, apakah berada di jaringan lokal atau jaringan luar.

## **SuSE (<http://www.suse.com>)**

Salah satu distro Linux, merupakan distro paling populer penggunaannya di Jerman dan Eropa dan mulai merambah ke internasional. Ditujukan untuk pengguna “newbie” sampai yang sudah “gape”. Fiturnya antara lain : instalasi berbasis menu(CD-ROM), disket boot modular, ratusan halaman buku referensi, dan YAST, tool administrasi dalam SuSe. Mendukung kartu grafis baru dan mode demo secara langsung. Paket SuSe dinamakan SPM(SuSe Package Manager).

## **Swap file**

Sebuah file disk yang secara non permanen, dipakai untuk menyimpan program atau sebagian program yang berjalan pada memori.

## **System Board**

Sistem utama yang ada pada komponen-komponen CPU komputer. Tempat menempelnya komponen-komponen lain.

## **System V dan Coherent**

Merupakan filesystem UNIX generasi lama dan dukungan ini hanya diperlukan bila memiliki data-data lama dan ingin memindahkannya ke filesystem yang baru.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# T

## Tag

Kode HTML yang digunakan untuk menunjukkan jenis teks, link, grafik atau elemen HTML lainnya.

## Taskbar

Sebuah on-screen toolbar pada layar yang menunjukkan task atau aplikasi yang sedang aktif/berjalan. Jika kita mengklik tombol taskbar, hal ini akan mengakibatkan aplikasi yang sedang berjalan kembali pada startup-nya/posisi awalnya.

## TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

Protokol komunikasi yang mula-mula dikembangkan oleh Departemen Pertahanan AS. TCP/IP menyediakan jalur transportasi data sehingga sejumlah data yang dikirim oleh suatu server dapat diterima oleh server yang lain. TCP/IP merupakan protokol yang memungkinkan sistem di seluruh dunia berkomunikasi pada jaringan tunggal yang disebut Internet

## Teleconferencing

Konferensi (rapat) jarak jauh atau komunikasi interaktif antara tiga orang atau lebih yang terpisah jauh secara geografis.

## Template

Dokumen berisikan model-model tampilan yang muncul pada saat proses pembuatan dokumen lain.

## Texel (TEXTure ELEMENT)

Unit terkecil dari texture map yang dapat diidentifikasi/dipetakan. Jika objek gambar dekat, maka satu texel dipetakan pada satu pixel layar. Jika objeknya jauh, sejumlah texel dirata-ratakan pada satu layar pixel.

## Text Field

Salah satu elemen form tempat pemakai memasukkan isian text.

## Text File

File yang mengandung text ASCII, sehingga tidak dapat menghasilkan gambar orang tersenyum seperti ke mengetikkan “:” dan “)” dalam word.

## Theme

Kesatuan visual unik yang terdiri atas warna, huruf, gambar dan suara, dalam sebuah aplikasi.

## Thread

Sebuah artikel yang ditempatkan ke sebuah Usenet newsgroup bersama-sama dengan semua artikel yang mengikutinya, artikel yang mengikutinya, dan seterusnya. Mengelola artikel-artikel menjadi thread menyebabkannya menjadi lebih mudah memilih artikel di sebuah newsgroup yang ingin dibaca.

## Timeline

Pengaturan durasi sebuah scene-jumlah frame pada suatu scene. Timeline dapat digunakan untuk mengatur dan menggabungkan animasi berbagai teks atau gambar

## **Title**

Tag HTML yang digunakan untuk memberikan judul tiap dokumen HTML.

## **Transmision Line**

Jalur transmisi, koneksi fisik dari komputer melalui Internet seperti jalur telepon atau TI.

## **Tray Icon**

Dalam sistem operasi Windows, tray icon ini terletak pada toolbar di sebelah jam yang dapat menunjukkan status program yang berjalan pada komputer.

## **Trojan Horse**

Sebuah aplikasi yang didesain untuk melakukan sebuah kecurangan namun terselubung dengan kebaikan. Biasanya metode yang dipakai adalah dengan menyelipkan (*attach file* lewat *e-mail*) sebuah file tertentu yang mengandung Trojan Horse namun dengan kemasan menarik. Kalau Trojan Horse berhasil menginfeksi maka bisa dipastikan hacker bisa mendapat akses tak terhingga ke komputer korban. Tiga jenis Trojan Horse yang populer digunakan adalah Bac Orifice, NetBus, dan SubSeven.

## **True Color**

Warna nyata yang memiliki 24 bits dan variasi 16,7 juta warna. Istilah true color digunakan untuk sistem Macintosh (untuk PC tidak sering dipakai) dalam menyebutkan properti citra dari tampilan.

## **Truform**

Pada ATi Radeon, Truform merupakan teknik untuk menampilkan tingkat kerealistisan objek gambar pada game-game 3D baik game terbaru maupun game lama.

## **Trustix (<http://www.trustix.com>)**

Salah satu distro Linux, Trustix dengan produk Trustix Secure Linux (TSL) adalah distro yang memposisikan diri untuk server dan memprioritaskan pada masalah keamanan. Digunakan oleh puluhan ribu pengguna di seluruh dunia. Dapat diperoleh secara gratis di websitenya, atau belanja online).

## **Trustix Merdeka (<http://medeka.trustix.co.id>)**

Salah satu distro Linux, dari namanya, distro ini ditujukan bagi pengguna Indonesia, berbasis dari TSL. Secara keseluruhan telah memakai bahasa Indonesia, misalnya pada menu KDeNya.

## **Tutorial**

Program petunjuk untuk menjalankan sebuah aplikasi.

## **Tweak**

Melakukan perubahan kecil pada sistem elektronik atau pada software untuk mendapatkan peningkatan performa.

## **TwinBank Memory Architecture**

Arsitektur memori Nvidia. TwinBank ini memungkinkan CPU, GPU dan MCP secara simultan mengakses bandwidth sistem memori dan memastikan akses yang berkelanjutan untuk semua aplikasi setiap saat.

### **TwinView Dual-Display Architecture**

Teknologi multi display dari Nvidia. TwinView meningkatkan produktivitas dengan memungkinkan pengguna memiliki dua tampilan secara simultan tanpa membutuhkan kartu grafis kedua.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# U

## UFS

File system ini digunakan oleh beberapa sistem UNIX, Solaris, dan SunOS(4.2). Linux hanya dapat membaca file system ini.

## Umsdos

Dukungan ini dibutuhkan bila ingin menjalankan Linux di atas partisi DOS tapi sepertinya RedHat Linux tidak akan bisa berjalan pada sebuah file system umsdos.

## Unified Driver Architecture (UDA)

UDA memastikan kompatibilitas menyeluruh dengan driver software. UDA memudahkan upgrade ke produk Nvidia terbaru karena semua produk buatan Nvidia bisa bekerja dengan software driver yang sama.

## UNIX

Sistem operasi yang digunakan baik pada PC maupun Mainframe. Banyak komputer dan server yang terhubung dengan Internet menggunakan UNIX.

## Upload

Proses mentransfer informasi dari sebuah komputer ke komputer lain/server melalui Internet.

## URL (Uniform Resource Locator)

Sebuah alamat yang menunjukkan rute ke file pada Web atau pada fasilitas Internet yang lain. URL diketikkan pada browser untuk mengakses suatu situs Web.

## USB (Universal Serial Bus)

Socket yang terdapat di semua PC model baru untuk koneksi perangkat-perangkat USB. USB mendukung instalasi yang mudah dengan system Plug and Play, dan secara bertahap menggantikan port serial dan paralel yang lama. Perangkat USB meliputi scanner, modem dan printer.

## User Interface

Tampilan yang dilihat oleh user pada sistem operasi, tampilan ini dibuat sesederhana mungkin gunanya untuk memudahkan user dalam bekerja.

## UUCP (*UNIX-to-UNIX Copy*)

Merupakan mekanisme yang lebih tua yang digunakan untuk mentransfer file *e-mail*, serta *electronic news* di antara mesin-mesin UNIX. Mesin-mesin UUCP terhubung satu dengan yang lain melalui kabel telepon dengan menggunakan modem, UUCP juga dapat mentransfer melewati network TCP/IP.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# V

## V.32

Protokol yang digunakan modem untuk mentransfer data dengan kecepatan maksimum 9600 bps.

## V.32bis

Protokol yang digunakan modem untuk mentransfer data dengan kecepatan maksimum 28800 bps.

## V.34

Protokol yang digunakan modem untuk mentransfer data dengan kecepatan maksimum 28800 bps.

## V.42

Standard ITU (1989) untuk mengecek terjadinya error (kesalahan) pada modem yang menggunakan LAP-M sebagai protokol utama dan MNP Classes 2 through sebagai protokol alternatif.

## V.42bis

Protokol yang digunakan modem untuk mengkompresi data sampai maksimum empat kali lebih kecil.

## V.90

Standard ITU (1988) untuk modem yang bekerja pada downstream kecepatan 56 Kbps dan upstream kecepatan 33.6 Kbps.

## Veronica (Very Easy Rodent Oriented Net-wide Index to Computerized Archives)

Program yang menolong menemukan hal-hal di dalam Gopherspace seorang teman dari Archie.

## Version creep

Problem yang muncul tatkala banyak sekali orang menambahkan fasilitas-fasilitas ke program yang sedang dipakai orang tersebut.

## Vertex

Titik yang merupakan perpotongan dari garis. Pada segitiga terdapat tiga buah vertex.

## Vertex Shaders

Bagian dari nfiniteFX engine, Vertex Shaders digunakan untuk memberikan kesan hidup dan lebih nyata pada sebuah karakter atau tampilan layar. Sebagai contoh, melalui vertex shading, para pengembang aplikasi dapat membuat kerut yang muncul pada wajah ketika karakter tersebut tersenyum.

## Very Large Scale Integration (VLSI)

Teknologi ini memungkinkan untuk memproses sinyal sampai tingkat baseband di satelit.

## **VESA (Video Electronic Standard Assosiation)**

Sebuah standard VESA untuk menjalankan sinyal audio dan video PC melalui sebuah kabel. Di sini monitor digunakan sebagai point sentral distribusi untuk menghubungkan printer, keyboard dan mouse. Dengan demikian akan mengurangi keruwetan kabel pada desktop.

## **VFAT (Windows95) fs**

Merupakan peningkatan dari MS-DOS FAT fs dan mendukung formal long filename. Ini juga berguna untuk komputer yang memiliki sistem dual-boot.

## **Video Immersion II**

Video Immersion II memiliki algoritma deinterfacing dan teknik konversi frame rate baru untuk meningkatkan ketajaman dan menghindari gambar yang tampak bergoyang.

## **Video Processing Engine (VPE)**

Engine terintegrasi yang mampu memberikan kualitas gambar tertinggi seperti DVD, video dan output display lainnya yang tersedia di pasaran saat ini. Decoder integrated hardware MPEG2 mengurangi beban CPU saat memutar video berkualitas DVD.

## **Virtual Circuit**

Proses pemesanan bandwidth atau memori serta perjanjian terlebih dahulu antara pihak pengirim dan penerima paket TCP.

## **VLB (VESA Local Bus)**

Ekstensi 32 bit yang mempunyai kecepatan tinggi untuk ISA dipromosikan oleh ESA.

## **VPN (Virtual Private Network)**

Suatu jaringan yang menggunakan fasilitas jaringan publik/umum tetapi mempunyai policy seperti pada jaringan privat/pribadi. Pengguna dapat menikmati fasilitas-fasilitas yang ada pada jaringan privat seperti tingkat security yang tinggi, *quality of service* (QoS), kemudahan manajemen dan tingkat kepercayaan yang tinggi. Secara garis besar, VPN dibagi menjadi dua (2) kategori yaitu Dial VPN dan Dedicated VPN. Dial VPN terdiri dari Access VPN, sedangkan Dedicated VPN terbagi menjadi Intranet VPN dan Extranet VPN. Secara garis besar, VPN akan memberikan keuntungan-keuntungan seperti jaminan keamanan untuk koneksi end-to-end, peningkatan connectivity, pengurangan biaya dan pengaturan prioritas dari suatu aplikasi.

### **Tipe-tipe VPN:**

#### **Access VPN**

Access VPN adalah akses dari satu lokasi ke intranet, Internet, atau extranet melalui jaringan publik dengan menggunakan policy seperti jaringan privat. Access VPN memungkinkan pengguna untuk mengakses resource perusahaannya kapanpun dan dimanapun mereka berada. Access VPN mencakup jalur analog, ISDN, digital subscriber line (DSL), mobile IP dan berbagai teknologi kabel tersebut dapat dipisahkan menjadi tiga (3) jenis, yaitu Client-Initiated, Remote Router-Initiated dan Network Access Server (NAS)-Initiated. Keuntungan-keuntungan dari perpindahan ke Access VPN antara lain adalah pengurangan biaya perusahaan akibat pengeluaran yang berhubungan dengan modem dan terminal server equipment, penggunaan pulsa lokal sehingga mengurangi penggunaan hubungan interlokal. Selain itu, Access VPN mempunyai tingkat skabilitas yang tinggi dan kemudahan dalam pengorganisasian jaringan jika ada penambahan pengguna baru, sehingga perusahaan bisa lebih berkonsentrasi pada core bisnis dan bisa mengurangi beban pemeliharaan jaringan. Telecommuter, divisi sales, perwakilan atau kantor cabang, dan karyawan yang bertugas di luar adalah para pengguna Access VPN. Client-Initiated bisa menggunakan PC dan modem atau router di Small Office Home Office (SOHO). Dengan skenario seperti ini, device/PC klien harus mempunyai aplikasi yang mendukung IPSec. Proses tunnelling terjadi antara PC pengguna ke gateway di kantor pusat. Keuntungannya adalah



data terlindungi dari network ke network. Sedangkan kerugiannya adalah dibutuhkan perawatan yang intensif pada PC dan koneksi tidak akan terlindungi jika klien lupa menginisialisasi tunnel.

Pada Remote Router-Initiated, proses tunnelling terjadi antara remote router ke gateway kantor pusat. Remote router menggunakan IPSec untuk mengenkripsi data. Keuntungan dari tipe ini adalah kontrol, manajemen dan sekuriti diatur oleh perusahaan. Hanya dibutuhkan sumber daya untuk merawat remote router dan seluruh device yang dipakai perusahaan.

NAS-Initiated adalah Access VPN yang paling rendah tingkat security-nya, tapi tidak membutuhkan sumberdaya yang banyak. Tunnelling terjadi antara POP (Point of Presence) ke gateway kantor pusat, sehingga data pengguna antara klien dan POP tidak dilindungi. Keuntungan dari jenis ini adalah kemampuannya menampung banyak user dan tidak dibutuhkan perawatan pada PC. Selain itu service provider dapat mendukung alamat privat, menyediakan tunnel sharing, tunnel distributing dan backup tunnel. Wireless tunnel juga dimungkinkan dengan menggunakan mobile IP.

#### ***Intranet VPN***

Intranet VPN menghubungkan kantor pusat dan seluruh kantor cabang melalui infrastruktur jaringan publik menggunakan IP security (IPSec) atau Generic Route Encryption (GRE) untuk memberikan keamanan pada tunnel yang dipakai. Dengan menggabungkan service dari provider seperti mekanisme Quality of Service (QoS), manajemen bandwidth Weighted Fair Queuing (WFQ) dan penggunaan Committed Access Rate (CAR) di router perusahaan, akan memberikan penggunaan bandwidth WAN yang efisien dan throughput yang bisa dipercaya. Keuntungan dari Intranet VPN adalah pengurangan biaya bandwidth di WAN, kemudahan penggabungan kantor cabang baru dan adanya link redundancy WAN pada service provider.

#### ***Extranet VPN***

Menghubungkan ke perusahaan partner dan supplier membutuhkan biaya yang tinggi dan tingkat kesulitan yang tinggi pula. Selain itu, dibutuhkan sering terjadi masalah dengan kompatibilitas device yang digunakan tiap perusahaan. Extranet VPN menghubungkan pelanggan, supplier dan partner melalui jaringan telekomunikasi publik dengan menggunakan saluran khusus. Pelayanan yang disediakan sama dengan pelayanan jika menggunakan jaringan pribadi, sehingga pengguna seperti menggunakan intranet dari perusahaan tersebut. Extranet menggunakan arsitektur dan protokol yang sama dengan yang digunakan pada Access VPN dan Intranet VPN.

#### ***Komponen Pendukung VPN:***

VPN mempunyai empat (4) komponen pendukung, yang terdiri dari Security, Quality of Service (QoS), Management, dan Reliability.

##### ***Security***

Sekuriti adalah komponen yang sangat penting dalam VPN. Hal tersebut disebabkan karena adanya kelemahan-kelemahan di dalam kebijaksanaan jaringan suatu perusahaan (Policy Vulnerabilities), konfigurasi suatu sistem (Configuration Vulnerabilities) dan teknologi yang digunakan (Technology Vulnerabilities). Kelemahan-kelemahan itu biasanya dimanfaatkan untuk menyusup ke dalam suatu jaringan komputer tanpa diketahui pengelolanya. Beberapa masalah yang bisa timbul antara lain adalah Packet Sniffing, Identity Spoofing, Data Theft dan Data Alteration. Packet Sniffing adalah suatu tindakan untuk mengetahui isi data yang melalui Internet. Berdasarkan laporan dari The Computer Emergency Response Team Coordination Center (CERT CC), Packet Sniffing adalah salah satu insiden yang paling banyak terjadi. Para penyusup memasukkan program Packet Sniffer untuk mendapatkan account name dan password yang bisa digunakan.

Identity Spoofing adalah suatu tindakan penyusupan dengan menggunakan identitas resmi secara ilegal. Dengan menggunakan identitas tersebut, penyusup akan dapat mengakses segala sesuatu dalam jaringan. Menyalin dan mengirim data yang bersifat rahasia tanpa diketahui oleh pemiliknya adalah suatu tindakan yang termasuk dalam Data Theft. Sedangkan Data Alteration adalah suatu tindakan untuk memodifikasi suatu data tanpa sepengetahuan yang bersangkutan. Selain hal tersebut di atas, masih banyak lagi masalah-masalah yang dapat timbul dari lemahnya sekuriti suatu jaringan. Ping-of-Death adalah salah satu cara untuk membuat suatu sistem menjadi crash, dengan mengirimkan ping dari suatu remote machine.

Untuk mengatasi hal-hal tersebut di atas, maka dibutuhkan solusi-solusi yang tepat dalam pengimplementasian VPN. Jalur komunikasi yang akan dipakai harus benar-benar terjamin keamanan dan kehandalannya. Security secara khusus akan dibahas lebih detail pada bagian kedua

artikel ini. Tunneling protocol, IPSec dan proses identifikasi adalah sebagian materi yang akan dibahas pada bagian Security.

#### *Quality of Service*

*Quality of Service* (QoS) adalah kemampuan dari suatu jaringan untuk menyediakan pelayanan yang lebih baik kepada lalu lintas jaringan tertentu. Tujuan akhir dari QoS adalah memberikan network service yang lebih baik dan terencana dengan dedicated bandwidth, jitter dan latency yang terkontrol dan meningkatkan loss characteristic.

QoS software dapat memberikan keuntungan-keuntungan sebagai berikut:

- ❑ Kontrol pada resources-kontrol diatas resources seperti bandwidth, equipment, wide-area facilities dan sebagainya. Sebagai contoh network manager dapat membatasi bandwidth yang digunakan transfer FTP di backbone atau memberi prioritas pada akses database yang penting
- ❑ Penggunaan network resources yang lebih efisien-informasi tentang network sedang digunakan untuk apa dan traffic yang paling penting untuk digunakan untuk memberikan service pada pelanggan
- ❑ Pengaturan pada aplikasi yang bersifat mission-critical-menjamin bahwa WAN digunakan secara efisien oleh aplikasi-aplikasi yang bersifat mission-critical, dimana merupakan aplikasi yang paling penting ke pelanggan; dimana dibutuhkan bandwidth yang besar dan delay yang minimum kepada aplikasi seperti multimedia dan aplikasi voice, dan tidak adanya interferensi antara mission-critical traffic satu dan lainnya.

Algoritma Class-of-service (CoS) menjamin ketepatan waktu pengiriman semua traffic di atas network yang bermacam-macam. Sebagai contoh, weighted fair queuing (WFQ) mencegah transfer file yang menggunakan bandwidth yang tidak tepat, ketika sedang sharing dengan traffic yang pendek dan bersifat interactive. Sebagai tambahan, WFQ menggunakan IP precedence bits didalam IP header untuk memberikan bobot lebih tinggi kepada traffic tertentu sehingga akan memberikan prosentase bandwidth yang lebih besar.

The Resource Reservation Protocol (RSVP) mengijinkan aplikasi untuk memesan sebelumnya penggunaan network resource. RSVP terdiri daftar spesifikasi yang telah dipesan untuk digunakan. Daftar tersebut digunakan oleh host-host pada network untuk meminta special service dan menjamin bagaimana jaringan memperlakukan traffic-traffic dari host tersebut.

Committed Access Rate (CAR) QoS memberikan limitasi pada rate performance dan klasifikasi packet. CAR mempunyai kemampuan sebagai berikut:

- ❑ Membatasi input atau output dari transmission rate pada interface atau subinterface berdasarkan pada kriteria yang fleksible
- ❑ Klasifikasi packet dengan pengaturan pada IP precedence atau QoS group; QoS group adalah QoS class identifier internal pada router

CAR dapat digunakan berdasarkan pada kriteria tertentu seperti incoming interface, IP precedence, QoS group, atau kriteria pada IP access list. CAR memberikan tindakan yang bisa dikonfigurasi, seperti transmit, drop, set precedence, atau set QoS group, ketika traffic sesuai atau melebihi rate limit. Keuntungan dari CAR antara lain adalah manajemen bandwidth melalui rate limiting dan klasifikasi packet classification melalui IP precedence dan QoS group setting. Jumlah bandwidth yang dibutuhkan dapat dikontrol melalui penempatan prioritas pada transmisi packet. Tiga jenis queuing option yang populer meliputi:

1. Priority queuing-memberikan pengiriman protokol atau paket tertentu yang terjamin dan tepat waktu. Pengiriman tersebut dapat di set dengan prioritas high, medium, normal dan low. Ketika router sedang memproses paket prioritas medium, ketika ada paket dengan prioritas high masuk, maka router akan menghentikan prosesnya dan melayani paket dengan prioritas lebih tinggi. Priority queuing digunakan untuk menjamin lalu lintas yang bersifat mission-critical traffic dapat lewat.
2. Custom queuing-memberikan bandwidth yang proporsional dengan cara memberikan satu dari 16 kemungkinan antrian pada tipe protokol. Dengan custom queuing, prosentase bandwidth pada suatu interface dapat dikontrol dengan cara mengkonfigurasi berapa banyak byte yang

- dikirim pada satu waktu. Setiap antiran diproses bergiliran. Custom queuing digunakan ketika kita menginginkan semua protokol bisa mendapat bagian dari bandwidth yang tersedia.
3. **Weighted Fair Queuing**-memberikan alokasi bandwidth yang fair kepada semua traffic di jaringan secara otomatis. Fair queuing memberikan manajemen prioritas traffic yang secara dinamik. Low-volume traffic, seperti Telnet session, akan diberikan prioritas diatas high-volume traffic, seperti FTP sessions.

### *Management*

Manajemen ditinjau dari pengguna, meliputi instalasi dan konfigurasi, performance dan security. Sedangkan dari penyedia jasa, meliputi accounting, kegagalan dan performance. Manajemen jaringan VPN dapat berbagai macam jenisnya, dari yang simpel sampai yang kompleks tergantung daripada ukuran dan keragaman suatu jaringan. Lebih kompleks suatu jaringan akan membutuhkan solusi manajemen yang lebih kompleks pula. Teknologi manajemen secara garis besar dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi seperti di bawah ini:

- ☐ Configuration management
- ☐ Tool untuk konfigurasi device LAN dan WAN
- ☐ Performance management
- ☐ Tool untuk memonitor performance dari suatu jaringan
- ☐ Fault management
- ☐ Tool untuk mendapat pemecahan secara cepat untuk problem di jaringan
- ☐ Security management
- ☐ Tool untuk enkripsi, autentikasi dan identifikasi
- ☐ Accounting management
- ☐ Tool yang dapat digunakan in-house atau oleh service provider untuk billing dan accounting

### *Reliability*

Jaringan komputer telah menjadi bagian yang fundamental bagi operasional suatu bisnis. Sehingga dibutuhkan biaya yang tinggi jika jaringan tidak bisa memberikan dukungan yang tepat pada aplikasi yang bersifat mission-critical. Karena VPN memberikan layanan komunikasi pada bisnis yang bersifat kritis, maka VPN harus benar-benar mempunyai kehandalan yang tinggi. Kehandalan tersebut dapat berdasar pada:

- ☐ Desain network yang tepat
- ☐ Scalable routing protocol untuk mendukung jaringan yang besar
- ☐ Mekanisme recovery secara otomatis
- ☐ Kemampuan hot standby atau backup
- ☐ Redundancy pada software routing untuk memberikan jalur cadangan jika terjadi kegagalan pada komponen atau link yang tersedia.

## **VRAM (Video RAM)**

Tipe spesial dari DRAM yang memungkinkan akses direct high speed memory melalui sirkuit video. Jenis memori ini lebih mahal bila dibandingkan chips DRAM yang konvensional.

## **Vxd (Virtual Extended Driver)**

Sebuah format file dari Microsoft yang merupakan sebuah program. Program ini berfungsi untuk mengoperasikan device-device tertentu pada Windows.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# W

## WAIS (Wide Area Information Servers)

Sistem yang membolehkan untuk melacak dokumen yang memuat informasi yang sedang dicari.

## WAN (Wide Area Network)

## WAP (Wireless Application Protocol)

Merupakan standar protokol untuk aplikasi wireless (seperti yang digunakan handphone). WAP merupakan hasil kerjasama antara industri untuk membuat sebuah standar yang terbuka (open standard). WAP berbasis pada standar Internet, dan beberapa protokol yang sudah dioptimasi untuk lingkungan wireless, seperti kebutuhan kompresi data, long latency dan keterbatasan bandwidth, serta keterbatasan perangkat wireless. Disain dari informasi yang dikirimkan melalui WAP biasanya menggunakan format WML (Wireless Markup Language). WML ini mirip HTML, hanya lebih spesifik untuk perangkat wireless yang memiliki keterbatasan seperti di atas.

## Warez

Sebutan bagi pembajak *software* di Internet.

## Warm Boot

Me-restart komputer dengan menekan Ctrl+Alt+Del atau melakukan *shutdown* dan *restart*. Booting panas ini dapat dideteksi dan dimanipulasi oleh virus, sehingga virus yang tinggal dalam memori tetap berada di memori

## WBMP (Wireless Bitmap)

Format grafik yang terdapat dalam WAP. WBMP merupakan format yang mirip dengan format BMP. Gambar dengan standar format WBMP terbagi dalam dua bagian, yaitu :

- ❑ Bagian **header**, tempat untuk informasi karakteristik dari gambar, seperti tinggi, lebar dan type gambar.
- ❑ Bagian isi yang disebut **Type dependent**, merupakan bagian dari informasi gambar.

Standar format WBMP ini dibuat dengan susunan yang dapat diperluas kegunaannya. Bagian isi atau Type dapat berubah menjadi format-format baru yang dapat diakses. Walaupun WBMP akan memperlambat transfer data karena ukurannya yang tidak kecil, tetapi menggunakan gambar dapat memberikan informasi yang lebih banyak pada layar berukuran kecil seperti pada *handhone*.

## White Hat

Hacker yang lebih memanfaatkan pengetahuan mereka untuk memuaskan rasa ingin tahu bagi intelektualitas ketimbang untuk perbuatan jahat yang merusak. Hacker seperti ini sangat anti dengan perusakan sebuah system, pencurian data maupun merusak kinerja sebuah situs.

## Whois

Perintah pada beberapa sistem yang menjelaskan nama seseorang yang sesungguhnya, yang didasarkan pada nama pemakai orang itu. Whois dapat dipakai melalui World Wide Web.

## WinSock

Kependekan dari Windows Sockets yaitu suatu cara standar bagi program-program Windows untuk bekerja dengan TCP/IP. Dipakai bila dihubungkan dengan PC Windows secara

langsung ke Internet, entah dengan suatu hubungan permanen ataupun dengan sebuah modem memakai SLIP atau PPP.

## **Wireless LAN (Wireless Local Area Network)**

Teknologi komunikasi data dengan tidak menggunakan kabel untuk menghubungkan antara klien dan server. Secara umum teknologi Wireless LAN hampir sama dengan teknologi jaringan komputer yang menggunakan kabel (Wire LAN atau Local Area Network). Teknologi Wireless LAN ada yang menggunakan frekuensi radio untuk mengirim dan menerima data yang tentunya mengurangi kebutuhan atau ketergantungan hubungan melalui kabel. Akibatnya pengguna mempunyai mobilitas atau fleksibilitas yang tinggi dan tidak tergantung pada suatu tempat atau lokasi. Teknologi Wireless LAN juga memungkinkan untuk membentuk jaringan komputer yang mungkin tidak dapat dijangkau oleh jaringan komputer yang menggunakan kabel.

## **Wizard**

Sebuah fungsi pada software termasuk office yang memungkinkan untuk merancang sebuah dokumen secara mudah, langkah demi langkah.

## **WinWAIS**

Program berbasis Windows yang memungkinkan memakai WAIS untuk melacak informasi tentang Internet.

## **Web Hosting**

Penyediaan ruang untuk menyimpan halaman web oleh pemilik komputer/server, yang dapat diakses 24 jam via Internet.

## **Web Server**

Perangkat keras dan perangkat lunak yang dipakai untuk menyimpan dan mengirim dokumen HTML untuk digunakan dalam World Wide Web.

## **Web Site**

Suatu koleksi dokumen HTML pribadi atau perusahaan dalam server Web. Sebuah server Web dapat berisi lebih dari satu situs.

## **Webcam**

Kamera video yang didesain untuk berhubungan dengan PC. Kamera bisa digunakan untuk merekam klip video yang bisa dikirim lewat e-mail atau untuk mentransmisikan gambar secara langsung di Internet untuk keperluan *video conferencing*.

## **Whois**

Program Internet gratis yang dipakai untuk menyediakan atau menyusun sebuah database dari domain seseorang dan Internet artities yang lain.

## **Worm**

Program yang dapat mereplikasi dirinya dengan menggunakan media komputer. Sifatnya destruktif terhadap disk dan memori juga menyebabkan kerusakan pada sistem dan memperlambat kinerja komputer dalam mengaplikasi sebuah program. Disebut juga virus.

## **Workstation**

Single-user komputer berdaya penuh yang kebanyakan berjalan di bawah sistem operasi UNIX. Workstation ditujukan bagi high-end graphics dan aplikasi desain tambahan. Umum disebut juga sebagai graphics workstation. Saat ini, workstation dipakai untuk menyebut komputer yang terhubung ke suatu jaringan.

## **Write-behind caching**

Teknik caching yang digunakan oleh sejumlah disk caches. Data yang menanti untuk dimasukkan ke dalam disimpan sementara dalam RAM dan akan ditulis ke dalam disk pada saat kondisi CPU idle. Jika komputer dimatikan saat masih terjadi transfer data, maka data akan hilang. Windows 9x disk cache, yang disebut VCACHE, menggunakan write-behind caching (disebut juga sebagai write caching). Write-back caching hampir serupa dengan write-behind caching, tetapi digunakan untuk caches internal dan external memory.

## **WSP/WISP**

Internet Access Provider atau Internet Service Provider yang berusaha memberikan layanan sambungan nirkabel broadband dan sambungan untuk station bergerak kepada perusahaan pengguna.

## **WWW (World Wide Web)**

Servis Internet yang dapat me-link dengan dokumen multimedia bersama dengan HyperText. Pemakai dapat melompat antara dokumen dengan menggunakan link untuk melihat text, grafik, video dan media lainnya.

## **W3C (World Wide Web Consortium)**

Standar dari berbagai macam penyedia jasa untuk pembangunan dari teknologi yang berhubungan dengan Web, seperti HTML.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

# X

## X2

Teknologi yang digunakan oleh perusahaan USRobotics untuk mengimplementasi modem 56 k.

## X.25

Sebuah protokol yang menentukan pertukaran paket. X.25 merupakan standar CCITT yang mendefinisikan protokol komunikasi untuk mengakses jaringan packet switched. Protokol ini tidak begitu penting, karena melalui X.25 terlihat bahwa TCP/IP jauh lebih baik.

## X.75

Cara menyambung bersama-sama jaringan X.25.

## Xabre

Chipset grafis dari SiS yang mendukung penuh AGP 8x dan DirectX. Chip ini merupakan chip grafis pertama yang mendukung kedua fitur tersebut.

## XML (Extensible Markup Language)

XML termasuk dalam keluarga Markup Language seperti halnya HTML atau WML. Namun dengan XML, kita bisa mendefinisikan custom tag sendiri. Misalnya :

```
<UPN>
  <Informatika>
    ... ..
  </Informatika>
</UPN>
```

Pada XML, untuk menjelaskan apakah sebuah tag itu valid atau tidak, kita bisa menggunakan DTD (*Document Type Definition*). DTD juga menjelaskan struktur dari dokumen XML. Kemudian untuk menjelaskan arti-arti dari tag yang dibuat, dapat digunakan *stylesheet*, yaitu XSL (*Extensible Stylesheet Language*). XSL terdiri dari tiga bagian dan tiap bagian ada rekomendasinya sendiri-sendiri dari W3C, yaitu :

- ❑ Xpath (*XML Path Language*), bahasa untuk menunjukkan sebuah bagian dari dokumen XML.
- ❑ XSLT (*XSL Transformation*), bahasa untuk mentransformasikan sebuah dokumen XML ke dokumen lain.
- ❑ XSL, yaitu XSLT ditambah dengan kumpulan penjelasan mengenai formatting objects dan formatting properties.

## XMMS (X Multimedia System)

Sebuah player untuk format MP3, WAV, MOD, dan format lainnya yang bisa digunakan pada sistem operasi Linux.

## X Terminal

Sebuah terminal yang memakai antar muka pemakai grafis X. Antarmuka ini membolehkan kita untuk membuka banyak sekali jendela di layar dan melaksanakan semua jenis pekerjaan dalam waktu yang bersamaan. X terminal populer di dunia UNIX.

[Kembali ke Daftar Isi](#)

**Y**

[Kembali ke Daftar Isi](#)



# Z

## Z-Buffer

Area dari memori grafis yang digunakan untuk menyimpan Z atau kedalaman informasi atau objek yang digambar. Nilai Z-buffer sebuah pixel digunakan untuk menentukan apakah ia terletak di belakang atau di depan pixel lainnya. Kalkulasi Z mencegah objek pada background menimpa objek yang berada di depannya dalam frame buffer.

## Zip

ZIP merupakan format kompresi yang umum digunakan di dunia MS-DOS dan Windows. Beberapa berkas dapat digabungkan menjadi satu dan dikecilkan ukurannya dalam satu berkas ZIP (zip file). Ada beberapa program untuk memanipulasi berkas ZIP ini, antara lain:

- ✓ PKZIP dan PKUNZIP (shareware untuk MS-DOS)
- ✓ WinZip (untuk Windows 95)
- ✓ zip dan unzip (gratis untuk UNIX)

## ZIP socket (Zero Insertion Force socket)

Sebuah tipe socket yang didesain agar mudah dimasuki chip PGA.

[Kembali ke Daftar Isi](#)