

GLOSARIUM

No	Kata / Istilah	Penjelasan
1	Android	Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.
2	Android Activity	Satu layar antarmuka pengguna aplikasi Android
3	API	Antarmuka pemrograman aplikasi (API) adalah koneksi antar komputer atau antar program komputer. Ini adalah jenis antarmuka perangkat lunak, menawarkan layanan ke perangkat lunak lain.
4	Aplikasi	Aplikasi perangkat lunak (bahasa Inggris: software application) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.
5	Bug	Bug adalah suatu cacat desain pada perangkat keras atau perangkat lunak yang mengakibatkan terjadinya galat pada peralatan atau program sehingga tidak berfungsi sebagaimana mestinya.
6	C++	Bahasa pemrograman tujuan umum yang dibuat oleh Bjarne Stroustrup sebagai perpanjangan dari bahasa pemrograman C, atau "C dengan Kelas".

7	Class	Dalam pemrograman berorientasi objek, kelas adalah template kode program yang dapat diperluas untuk membuat objek, memberikan nilai awal untuk status (variabel anggota) dan implementasi perilaku (fungsi atau metode anggota).
8	Client	Dalam komputasi, Client adalah bagian dari perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang mengakses layanan yang disediakan oleh server sebagai bagian dari model jaringan komputer klien-server.
9	Database	Dalam komputasi, database adalah kumpulan terorganisir dari data yang disimpan dan diakses secara elektronik.
10	Directory	Struktur katalogisasi sistem file yang berisi referensi ke file komputer lain, dan mungkin direktori lain.
11	Download	Istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses transfer berkas pemindahan data elektronik antara dua komputer atau sistem serupa lainnya.
12	ERD	Model hubungan entitas (atau model ER) menggambarkan hal-hal yang saling terkait yang menarik dalam domain pengetahuan tertentu.
13	File	Berkas komputer (bahasa Inggris: computer file) adalah identitas dari data yang disimpan di dalam

		berkas sistem yang dapat diakses dan diatur oleh pengguna. Sebuah berkas memiliki nama yang unik dalam direktori di mana itu berada.
14	Frontend dan Backend	Dalam rekayasa perangkat lunak, istilah frontend dan backend (atau kadang-kadang disebut sebagai back end atau back-end) mengacu pada pemisahan perhatian antara lapisan presentasi (frontend), dan lapisan akses data (backend) dari sebuah perangkat lunak,
15	Function / Method	Blok kode yang hanya berjalan ketika dipanggil dan bisa mengembalikan satu nilai ataupun tidak.
16	HTML	Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa markah standar untuk dokumen yang dirancang untuk ditampilkan di peramban internet.
17	IDE	IDE (<i>integrated development environment</i>) adalah program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak
18	Installer	Program penginstalan atau penginstal adalah program komputer yang menginstal file, seperti aplikasi, driver, atau perangkat lunak lain, ke komputer.
19	Internet	Internet adalah sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan

		menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia.
20	Java	Java adalah bahasa pemrograman yang awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems, yang saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995.
21	JSON	JSON singkatan dari JavaScript Object Notation (bahasa Indonesia: notasi objek JavaScript), adalah suatu format ringkas pertukaran data komputer.
22	JVM	Mesin virtual Java (JVM) adalah mesin virtual yang memungkinkan komputer menjalankan program Java serta program yang ditulis dalam bahasa lain yang juga dikompilasi ke bytecode Java.
23	Komputer	Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan.
24	Kotlin	Kotlin adalah sebuah bahasa pemrograman dengan pengetikan statis yang berjalan pada Mesin Virtual Java ataupun menggunakan kompiler LLVM yang dapat pula dikompilasikan kedalam bentuk kode sumber JavaScript.
25	Linux	Linux adalah keluarga sistem operasi mirip Unix open-source berdasarkan kernel Linux, kernel

		sistem operasi pertama dirilis pada 17 September 1991, oleh Linus Torvalds.
26	Login	Proses di mana seorang individu memperoleh akses ke sistem komputer dengan mengidentifikasi dan mengautentikasi diri mereka sendiri.
27	Model	Model dalam MVVM mengacu pada model domain, yang mewakili konten keadaan nyata (pendekatan berorientasi objek), atau ke lapisan akses data, yang mewakili konten (pendekatan data-sentris).
28	MVVM	Pola arsitektur perangkat lunak yang memfasilitasi pemisahan pengembangan antarmuka pengguna grafis (tampilan) dari pengembangan logika bisnis atau back- logika akhir (model) sehingga tampilan tidak bergantung pada platform model tertentu.
29	Open Source	Sumber terbuka (bahasa Inggris: open source) adalah sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu / lembaga pusat, tetapi oleh para pelaku yang bekerja sama dengan memanfaatkan kode sumber (source-code) yang tersebar dan tersedia bebas (biasanya menggunakan fasilitas komunikasi internet)
30	Package	Mekanisme untuk merangkum sekelompok kelas, sub paket dan antarmuka.

31	PC	Komputer Pribadi (bahasa Inggris: Personal Computer atau disingkat PC) komputer yang dapat digunakan dan diperoleh orang dengan mudah.
32	PHP	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>) adalah bahasa skrip dengan fungsi umum yang terutama digunakan untuk pengembangan web.
33	Platform	Platform komputasi adalah lingkungan di mana perangkat lunak dijalankan.
34	Programmer	Pemrogram komputer, pemrogram, pengembang perangkat lunak atau ahli penataolahan adalah profesi yang menulis program menggunakan bahasa pemrograman seperti Perl, C++, Python, VB, Visual Basic .NET, PHP, dan lain-lain.
35	Query	Adalah bahasa komputer yang digunakan untuk membuat kueri dalam basis data dan sistem informasi. Contoh yang terkenal adalah Structured Query Language (SQL).
36	Server	Dalam komputasi, server adalah bagian dari perangkat keras atau perangkat lunak komputer (program komputer) yang menyediakan fungsionalitas untuk program atau perangkat lain, yang disebut "klien"
37	Service	Fungsionalitas perangkat lunak atau serangkaian fungsi perangkat lunak dengan tujuan bahwa klien yang berbeda dapat menggunakan kembali untuk

		tujuan yang berbeda, bersama dengan kebijakan yang harus mengontrol penggunaannya.
38	Sistem Operasi	Adalah perangkat lunak sistem yang mengatur sumber daya dari perangkat keras dan perangkat lunak, serta sebagai daemon untuk program komputer.
39	Snap	Snap adalah sistem pengemasan dan penyebaran perangkat lunak yang dikembangkan oleh Canonical untuk sistem operasi yang menggunakan kernel Linux.
40	Software Architecture	Arsitektur perangkat lunak mengacu pada struktur dasar dari sistem perangkat lunak dan disiplin menciptakan struktur dan sistem tersebut.
41	Software Development	Pengembangan perangkat lunak adalah proses menyusun, menentukan, merancang, memprogram, mendokumentasikan, menguji, dan memperbaiki bug yang terlibat dalam pembuatan dan pemeliharaan aplikasi, kerangka kerja, atau komponen perangkat lunak lainnya.
42	Source Code	Kumpulan kode apa pun, dengan atau tanpa komentar, ditulis menggunakan bahasa pemrograman yang dapat dibaca manusia, biasanya sebagai teks biasa.
43	SQL	SQL (<i>Structured Query Language</i>) adalah bahasa khusus domain yang digunakan dalam

		pemrograman dan dirancang untuk mengelola data yang disimpan dalam sistem manajemen basis data relasional (RDBMS), atau untuk pemrosesan aliran dalam sistem manajemen aliran data relasional (RDSMS).
44	Terminal	Adalah program komputer yang mengemulasi terminal video dalam beberapa arsitektur tampilan lainnya.
45	UI	Ruang di mana interaksi antara manusia dan mesin terjadi.
46	View	View dalam MVVM adalah struktur, tata letak, dan tampilan dari apa yang dilihat pengguna di layar.
47	ViewModel	ViewModel dalam MVVM adalah abstraksi tampilan yang mengekspos properti dan perintah publik.
48	Web Browser	Penjelajah web, peramban web atau penelusur web (Inggris: web browser) adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi dari Internet.
49	Website	Situs web (bahasa Inggris: website) adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi.

50	XML	XML (Extensible Markup Language) adalah bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam.
----	-----	--