

B

Bug

Galat atau *error* yang dapat membuat aplikasi kita tidak dapat berjalan seperti keinginan.

C

Control Flow

Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai aliran kendali, artinya menjelaskan bagaimana urutan eksekusi perintah di dalam program.

D

Debug

Proses mencari dan menghilangkan galat atau *error* di dalam aplikasi untuk kemudian memperbaikinya.

Develop

Proses penyusunan baris per baris kode sampai menjadi satu aplikasi utuh yang memiliki suatu fungsi.

Developer

Seseorang yang bertugas membangun atau mengembangkan sebuah sistem.

Dokumentasi

Kumpulan informasi tentang cara penggunaan tools atau komponen, serta informasi terkait.

H

Hardware

Perangkat fisik berupa komputer beserta segala instrumen pendukungnya.

I

IDE

Sebuah tools membantu tak hanya dalam proses *developing*, bahkan hingga optimasinya.

Intellij Idea

IDE untuk Java development yang dikembangkan oleh JetBrains.

J

Java

Sebuah bahasa yang diciptakan oleh James Gosling di tahun 1990-an sebagai bahasa yang dapat dijalankan di berbagai platform tanpa perlu melakukan re-kompilasi.

JDK

Java SE Development Kit, di dalamnya terdapat *compiler* dan *tools* untuk membuat dan *compile* program.

JRE

Java Runtime Environment yang berfungsi sebagai Virtual Machine untuk menjalankan program Java.

O

OOP

OOP atau *Object-Oriented Programming* adalah suatu paradigma dalam pemrograman yang berbasis pada obyek.

P

Programmer

Seseorang yang menuliskan kode untuk menyusun sebuah program.

S

Skill

Sebuah keahlian khusus yang dimiliki seseorang. Contohnya menguasai bahasa pemrograman tertentu, mampu membuat arsitektur dengan sempurna, dapat menulis kode dengan baik, dll.

Software

Kumpulan perintah agar komputer dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan kemauan.

String

Sebuah tipe data reference, yang berisi kumpulan beberapa karakter (char).

T

Tipe Data

Digunakan untuk menentukan jenis nilai yang akan ditampung pada variabel.

Tipe Data Primitif

Tipe data standar yang tidak diturunkan dari objek manapun. Terdapat 8 (delapan) tipe data primitif yang Java dukung, antara lain byte, short, int, long, float, double, boolean, dan char.

Tipe Data Reference

sebuah tipe data yang merujuk ke sebuah objek atau *instance* dari sebuah *class*. Salah satu tipe data yang termasuk ke dalam tipe data *reference* adalah String.

V

Variable

Tempat untuk menyimpan data sementara (di memori).

[← Sebelumnya](#)

[Selanjutnya →](#)