

Nama : Shabiq Ghazi Arkaan

NIM : 1207050118

Kelas : IF-F

Diksi yang Berhubungan dengan Teknik Informatika

1. Server : Komputer khusus tempat menyimpan file-file website
2. Hosting : Tempat menyimpan file-file website pada sebuah server
3. Domain : Nama unik yang mewakili alamat IP server
4. Jaringan : Sebuah sistem yang menghasilkan media transmisi atau komunikasi
5. Unggah : Proses mengirimkan data ke perangkat lain
6. Unduh : Proses mengambil data dari perangkat lain
7. Kecerdasan buatan : Kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang bisa diatur
8. Database(Pangkalan data) : Sekumpulan data yang terorganisir yang umumnya disimpan dan diakses secara digital oleh sistem
9. Sistem operasi: Perangkat lunak sistem yang mengatur sumber daya perangkat keras dan perangkat lunak
10. Data mining : Suatu proses pengerukan atau pengumpulan informasi penting dari suatu data yang besar
11. Kriptografi : Sebuah metode yang digunakan untuk melindungi informasi dan saluran komunikasi melalui penggunaan kode
12. Multimedia : Multimedia adalah sarana komunikasi yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar diam dan bergerak, animasi audio, dan media lain.
13. Browser : Perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi dari Internet
14. Login : Proses untuk masuk ke dalam sebuah layanan online yang berisi nama dan password
15. Logout : Keluar atau menutup
16. Backup : Salinan dari file aktivitas atau file information yang dibuat untuk memberi jaminan biar information yang ada tidak hilang atau terhapus apabila terjadi sesuatu pada file aslinya.

17. Broadcast : Pengiriman pesan ke seluruh titik dalam suatu jaringan
18. Data : Kumpulan informasi.
19. Bug : Sebuah kesalahan yang sedang terjadi pada perangkat elektronik yang disebabkan adanya kondisi tidak wajar pada bagian software maupun hardware
20. Debug : Suatu proses pendeteksian dan penghapusan bug
21. Program : Serangkaian instruksi yang ditulis untuk melakukan suatu fungsi spesifik pada komputer.
22. Pemrograman : Proses menulis, menguji dan memperbaiki, dan memelihara kode yang membangun suatu program komputer.
23. Algoritma : Prosedur langkah-demi-langkah untuk penghitungan. Algoritma digunakan untuk penghitungan, pemrosesan data, dan penalaran otomatis.
24. Pseudocode : Bagian dari algoritma yang bertujuan untuk memahami alur logika suatu program
25. Diagram alir (*Flowchart*) : Diagram yang mewakili ilustrasi atau penggambaran penyelesaian masalah
26. Barcode : Suatu kumpulan data optik yang dibaca mesin.
27. API : Penerjemah komunikasi antara klien dengan server untuk menyederhanakan implementasi dan perbaikan software
28. Session : Session adalah sebuah variabel sementara yang diletakkan di server.
29. Cookie : Kumpulan informasi rekam jejak dan aktivitas browsing.
30. Chace : Cache adalah proses yang digunakan oleh browser dan aplikasi untuk menyimpan informasi.
31. Mikrotik : Sistem operasi Linux base yang digunakan untuk network router.
32. Komputer : Alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan
33. Router : Sebuah alat yang mengirimkan paket data melalui sebuah jaringan atau Internet menuju tujuannya
34. Anti virus : Program yang dibuat khusus untuk mendeteksi sekaligus menghilangkan virus.

- 35. Virus : Program komputer yang dapat menggandakan atau menyalin dirinya sendiri dan menyebar dengan cara menyisipkan salinan dirinya ke dalam program atau dokumen lain.
- 36. Front-end : Orang yang berperan mengembangkan tampilan situs atau aplikasi.
- 37. Back-end : Orang yang berperan agar situs atau aplikasi dapat bekerja.
- 38. Developer : Individu, komunitas atau perusahaan yang membuat perangkat lunak.
- 39. DBMS : Database Management System, adalah sistem atau perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi terhadap data yang diminta banyak pengguna.
- 40. Backup : Salinan dari file yang dibuat untuk memberi jaminan agar informasi yang ada tidak hilang atau terhapus apabila terjadi sesuatu pada file aslinya.
- 41. Teori otomata : Teori mengenai mesin-mesin abstrak, dan berkaitan erat dengan teori bahasa formal
- 42. Akses : Kegiatan mengambil atau menyimpan informasi dari memori atau ke memori.
- 43. Blog : Aplikasi web yang berbentuk tulisan-tulisan pada sebuah halaman web
- 44. UI : Bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna
- 45. UX : Pengalaman pengguna adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa.
- 46. Variabel : Sebuah tempat menyimpan sebuah nilai yang dapat berubah-ubah.
- 47. Konstanta : Sebuah tempat menyimpan sebuah nilai yang tidak dapat berubah.
- 48. Fungsi : Sub-program yang bisa digunakan kembali baik di dalam program itu sendiri, maupun di program yang lain.
- 49. Tipe data : Klasifikasi data yang mengenalkan kompilator atau penerjemah bagaimana programmer bermaksud untuk menggunakan data
- 50. Framework : Kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis website maupun desktop. Fungsinya untuk membantu kinerja dari developer, serta membuat kode program menjadi lebih terstruktur.