

DAFTAR ISTILAH

| | |
|--------------------|--|
| <i>Association</i> | Perkumpulan / Pergaulan. |
| <i>Client</i> | Komputer dalam jaringan yang menggunakan sumber daya yang disediakan oleh <i>server</i> . |
| <i>Database</i> | Kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. |
| <i>Feedback</i> | Tanggapan dari penerimaan pesan atas isi pesan yang disampaikannya. |
| <i>Framework</i> | Sekumpulan perintah/fungsi dasar yang dapat membantu dalam menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks, menangani berbagai masalah dalam pemrograman seperti koneksi <i>database</i> , pemanggilan <i>variable</i> , dan lain-lain. |
| <i>Government</i> | Sebuah lembaga atau orang yang memiliki tujuan mengatur dan mengelola pemerintahan. |
| <i>Hardware</i> | Perangkat keras. |
| <i>Interface</i> | Bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (<i>user</i>). |
| <i>Internet</i> | Kependekan dari <i>interconnection-networking</i> , merupakan seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global <i>Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite</i> (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (<i>packet switching communication protocol</i>) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia |

| | |
|-------------------|--|
| <i>Intranet</i> | Sebuah jaringan privat (<i>private network</i>) yang menggunakan protokol-protokol Internet (TCP/IP), untuk membagi informasi rahasia perusahaan atau operasi dalam perusahaan tersebut kepada karyawannya. |
| <i>Programmer</i> | Profesi yang menulis program dengan bahasa pemrograman seperti Php, Java, C, C++, Delphi, dan lain-lain. |
| <i>Prototype</i> | Bentuk awal (contoh) atau standar ukuran dari sebuah entitas. |
| <i>Realtime</i> | Kondisi pengoperasian dari suatu sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang dibatasi oleh rentang waktu dan memiliki tenggat waktu (<i>deadline</i>) yang jelas, relatif terhadap waktu suatu peristiwa atau operasi terjadi. |
| <i>Server</i> | Sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan komputer. |
| <i>Software</i> | Sebuah perangkat yang menghubungkan suatu komputer dengan pengguna atau bisa dikatakan sebagai perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras atau dapat pula digunakan untuk menghasilkan data informasi |
| <i>Waterfall</i> | Suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan. |
| <i>Web</i> | Sering disingkat dengan istilah situs adalah sejumlah halaman <i>web</i> yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. |