

DAFTAR ISTILAH

- Backup* : Proses membuat data cadangan dengan cara menyalin atau membuat arsip data komputer
- Bandwidth* : Nilai konsumsi transfer data yang dihitung dalam *bit/detik* atau yang biasanya disebut dengan *bit per second* (bps)
- Capture Packet* : Istilah dalam jaringan untuk menangkap paket data yang melintasi titik tertentu dalam jaringan data
- Client* : Komputer dalam jaringan yang menggunakan sumber daya yang disediakan oleh *server*
- Cloud* : Metafora dari internet, sebagaimana awan yang sering digambarkan di diagram jaringan komputer
- Cloud Computing* : Sebuah kombinasi pemanfaatan jaringan Internet yang mana berfungsi untuk menyimpan berbagai *file* dalam satu basis data
- Cluster* : Kumpulan Kubernetes *master* dan *nodes*, yang berisi beberapa objek seperti *pod*, *service*, *volume*, *namespace* dan objek tambahan lainnya
- Container* : Metode virtualisasi untuk menjalankan beberapa *service* pada *host*
- Container Orchestration* : *Tools* untuk mengotomatiskan *container provisioning* dan manajemen termasuk *scheduling*, *coordination*, dan komunikasi lintas *microservices*, dan *resource booking* dan *accounting*
- Container Runtime* : *Software* yang mengeksekusi *container* dan mengelola *container images* pada suatu *node*
- Containerization* : Teknologi untuk memvirtualisasi aplikasi dengan cara yang ringan yang telah menghasilkan penyerapan yang signifikan dalam manajemen aplikasi *cloud*

<i>Controller</i>	: Pengontroll <i>loop</i> yang bertugas untuk mengawasi status <i>cluster</i> Kubernetes
<i>Daemon</i>	: Proses di dalam komputer yang berjalan di balik layar
<i>Data Center</i>	: Fasilitas yang terdiri dari jaringan komputer dan penyimpanan yang digunakan oleh bisnis atau organisasi lain untuk mengatur, memproses, menyimpan, dan menyebarkan data dalam jumlah yang besar
<i>Data Store</i>	: <i>Repository</i> untuk menyimpan dan mengelola koleksi data secara terus-menerus
<i>Delay</i>	: Salah satu waktu yang dibutuhkan oleh sebuah paket yang dikirim dari pengirim ke penerima dan salah satu parameter pada QoS
<i>Design</i>	: Desain
<i>Deployment</i>	: Sebuah objek yang merepresentasikan sebuah aplikasi yang dijalankan pada <i>cluster</i> Kubernetes
<i>Destination Address</i>	: Tujuan alamat IP dalam jaringan
<i>Disaster</i>	: Bencana alam
<i>Downtime</i>	: Waktu saat layanan berhenti bekerja
<i>End User</i>	: Sebutan bagi orang yang hanya mengoperasikan suatu alat atau program yang dibuat oleh pihak lain
<i>File</i>	: Kumpulan data yang menghasilkan suatu informasi
<i>Filtering</i>	: Proses menyeleksi suatu paket dan menentukan paket mana yang akan diambil
<i>Hardware</i>	: Perangkat fisik pada komputer
<i>Host</i>	: Perangkat komputer yang terhubung ke suatu jaringan
<i>Hypervisor</i>	: Teknik virtualisasi yang memungkinkan beberapa sistem operasi berjalan secara bersamaan dalam suatu <i>host</i>
<i>Image</i>	: <i>File</i> yang berisi semua sistem komputer
<i>Interface</i>	: Sarana atau medium atau sistem operasi yang digunakan untuk menghubungkan antara perangkat

	mikroprosesor agar dapat berkomunikasi dengan pengguna (<i>user</i>)
<i>Jitter</i>	: Variasi dari <i>delay</i> atau selisih antara <i>delay</i> pertama dengan <i>delay</i> selanjutnya
<i>Layer</i>	: Lapisan
<i>Maintenance</i>	: Tindakan yang biasanya dilakukan berkala untuk memelihara suatu sistem atau komputer
<i>Mounting</i>	: Sebuah proses <i>software</i> yang mengaktifkan disk tersebut sehingga direktori dan <i>file</i> di dalam <i>disk</i> dapat dibaca oleh sistem komputer
<i>Namespace</i>	: Mekanisme organisasi yang disediakan Kubernetes untuk mengkategorikan, memfilter, dan mengelola kelompok objek dalam sebuah <i>cluster</i>
<i>Network</i>	: Kelompok IP
<i>Network Adapter</i>	: Sebuah perangkat keras yang digunakan untuk menghubungkan komputer ke jaringan
<i>Node</i>	: VM atau komputer fisik yang bertugas sebagai <i>worker machine</i> pada Kubernetes <i>cluster</i>
<i>Object Store</i>	: <i>Repository</i> untuk menyimpan dan mengelola koleksi objek secara terus-menerus
<i>Online</i>	: Daring atau terhubung ke jaringan telekomunikasi
<i>Open Source</i>	: Sebuah sistem yang tidak dikoordinasi oleh satu pihak, melainkan <i>user</i> itu sendiri
<i>Operating System</i>	: <i>Software</i> lapis pertama atau komponen yang digunakan untuk suatu perangkat yang berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi dari perangkat keras (<i>Hardware</i>) yang dengan perangkat lunak (<i>Software</i>) di suatu perangkat (<i>Device</i>)
<i>Packet Loss</i>	: Kegagalan transmisi paket data untuk mencapai tujuan
<i>Persistent Volume</i>	: <i>Volume</i> “fisik” pada <i>host machine</i> yang menyimpan data persisten <i>user</i>

<i>Persistent Claim</i>	<i>Volume</i>	Permintaan <i>platform</i> untuk membuat PV untuk <i>user</i> , dan <i>user</i> harus melampirkan PV ke <i>pod user</i> melalui PVC
<i>Physical Adapter</i>	:	<i>Adapter</i> fisik pada komputer untuk terhubung ke jaringan
<i>Platform</i>	:	Komputer yang menyediakan suatu layanan untuk <i>client</i>
<i>Pod</i>	:	Kumpulan dari satu atau lebih aplikasi <i>container</i> (misalnya Docker, rkt, dan lain-lain) dan termasuk berbagi pakai <i>storage (volume)</i> , <i>IP address</i> dan informasi mengenai bagaimana cara menjalankannya
<i>Port</i>	:	Mekanisme yang mengizinkan sebuah komputer untuk mendukung beberapa sesi koneksi dengan komputer lainnya dan program di dalam jaringan
<i>Protocol</i>	:	Sistem peraturan yang memungkinkan terjadinya hubungan, komunikasi, dan perpindahan data antara dua komputer atau lebih.
<i>Proxy</i>	:	Sebuah komputer atau <i>software</i> yang bekerja sebagai perantara antara jaringan lokal
<i>Quality of Service</i>	:	Mekanisme jaringan yang memungkinkan aplikasi-aplikasi atau layanan dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan
<i>Registry</i>	:	Kumpulan <i>image</i> yang bersifat <i>private</i> maupun <i>public</i> yang dapat di akses oleh <i>user</i>
<i>Restore</i>	:	Proses mengembalikan kembali sebuah data atau <i>file</i> ke tempat semula
<i>Scaled-up</i>	:	Peningkatan jumlah
<i>Scheduler</i>	:	Fungsi yang berisi kebijakan, topologi, dan spesifik <i>workload</i> yang secara signifikan mempengaruhi ketersediaan, kinerja, dan kapasitas
<i>Segment</i>	:	Data pada <i>transport layer</i> yang berfungsi untuk proses pengiriman

<i>Server</i>	: Komputer yang menyediakan suatu layanan untuk <i>client</i>
<i>Server-less</i>	: Tanpa <i>server</i>
<i>Service</i>	: Layanan
<i>Sniffing</i>	: Sebuah kegiatan untuk mencari atau memantau sebuah paket data yang dikirimkan oleh target pada sebuah jaringan yang melawati sebuah protokol
<i>Software</i>	: Perangkat lunak (bukan fisik)
<i>Source Address</i>	: Sumber alamat IP dalam jaringan
<i>Storage</i>	: Penyimpanan
<i>Third Party</i>	: Pihak ketiga
<i>Throughput</i>	: <i>Bandwidth</i> aktual yang terukur pada suatu ukuran waktu tertentu dalam mentransmisikan berkas
<i>Update</i>	: Perintah yang digunakan untuk memperbarui sistem atau lainnya
<i>User</i>	: Pengguna
<i>Virtual Machine</i>	: Mesin tidak berbentuk fisik yang bekerja layaknya mesin asli dengan sistem operasi
<i>Volume</i>	: Kapasitas
<i>Volume Mounts</i>	: Fungsi untuk mengarahkan letak dari <i>volume</i> yang bisa digunakan oleh <i>user</i>
<i>Workloads</i>	: Beban kerja