

DAFTAR ISTILAH

<i>Intercom</i>	: Sistem komunikasi dua arah yang digunakan untuk menghubungkan dua atau lebih.
<i>ethernet network backbone</i>	: Infrastruktur jaringan yang terdiri dari kabel, switch, router, dan perangkat jaringan lainnya.
<i>Device naval</i>	: Merupakan perangkat teknologi yang dirancang untuk digunakan di laut atau perairan.
<i>Bug</i>	: Kesalahan atau kegagalan dalam program komputer atau perangkat lunak yang mengakibatkan program tidak berfungsi dengan benar atau bahkan <i>crash</i> .
<i>Driver system linux desktop</i>	: Program perangkat lunak yang memungkinkan sistem operasi <i>Linux</i> untuk berkomunikasi dengan perangkat keras di desktop atau laptop.
<i>CPU</i>	: Ukuran yang digunakan untuk mengukur beban kerja prosesor pada komputer atau server.
<i>RAM</i>	: Ukuran yang digunakan untuk mengukur beban kerja prosesor pada komputer atau server.
<i>Performance booting time</i>	: Ukuran kecepatan saat sistem komputer atau laptop melakukan proses <i>booting</i> atau memuat sistem operasi.
<i>Design user interface</i>	: Merupakan proses merancang tampilan grafis dan interaksi antarmuka pengguna untuk aplikasi perangkat lunak atau situs web.
<i>Figma</i>	: Sebuah perangkat lunak desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain tampilan grafis, antarmuka pengguna, prototipe, dan desain kolaboratif secara tim.
<i>Widget</i>	: Sebuah elemen atau komponen pada antarmuka pengguna (UI) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau sistem.

<i>User interface control</i>	: Sebuah komponen pada antarmuka pengguna (UI) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau sistem.
<i>LVGL</i>	: <i>Light and Versatile Graphics Library</i> adalah perangkat lunak <i>open-source</i> untuk membuat antarmuka pengguna (UI) grafis yang diterapkan pada berbagai platform.
<i>Tools</i>	: Perangkat atau alat.
<i>Upgrade</i>	: Peningkatan atau perbaikan yang dilakukan pada suatu sistem atau perangkat agar memiliki fitur atau performa yang lebih baik.
<i>Operating system</i>	: Perangkat lunak yang mengendalikan dan mengelola sumber daya komputer, seperti memori, prosesor, perangkat masukan/keluaran, dan penyimpanan data.
<i>Core</i>	: Aplikasi dasar yang disertakan pada sistem operasi dan biasanya diperlukan untuk menjalankan sistem operasi secara normal.
<i>Slicing</i>	: Merupakan cara untuk memilih sebagian elemen dari data berdasarkan indeksnya.
<i>Beagle Bone Black</i>	: Merupakan produk <i>open source-hardware</i> dengan dukungan <i>linux Angstrom ARM</i> , ditambah dengan banyaknya pin <i>header</i> , <i>pin digital</i> , <i>analog</i> , <i>pwm</i> dan lain-lain akan sangat <i>powerful</i> .
<i>Hardware</i>	: Komponen fisik dari sebuah sistem komputer atau perangkat elektronik.
<i>Software</i>	: Kumpulan program komputer, instruksi, dan data
<i>Library</i>	: Kumpulan kode atau perpustakaan pemrograman
<i>Export</i>	: Merupakan pengiriman data-data
<i>User</i>	: Merupakan pengguna suatu layanan.
<i>Layout</i>	: Tata letak atau susunan elemen-elemen grafis di dalam sebuah tampilan atau halaman
<i>Text Entry Fields</i>	:

	Input teks, seperti nama, alamat, pesan, kata sandi, dan lain-lain.
<i>Consistency</i>	: Prinsip desain yang menekankan konsistensi dalam tampilan
<i>Hierarchy</i>	: Tata letak elemen-elemen grafis dalam sebuah desain
<i>Icon</i>	: Gambar kecil atau simbol grafis yang digunakan untuk mewakili suatu objek
<i>Control and Affordances</i>	: Dua konsep yang berhubungan erat dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan desain interaksi
<i>Font Style</i>	: Karakteristik yang dapat diterapkan pada jenis huruf (<i>font</i>).
<i>Color Palette</i>	: Kumpulan warna yang dipilih dengan sengaja dan disusun secara harmonis untuk digunakan dalam desain grafis.
<i>Gradient Color</i>	: Perubahan transisi halus antara dua warna atau lebih.
<i>Sliders</i>	: Elemen interaktif dalam antarmuka pengguna (UI).
<i>Buttons</i>	: Digunakan untuk memicu tindakan atau perintah ketika diklik atau ditekan.
<i>Display Buffer</i>	: Area memori yang digunakan untuk menyimpan data gambar dan teks yang akan ditampilkan.
<i>Input Device Read Task</i>	: Proses dalam sistem komputer yang bertugas untuk membaca input dari perangkat.
<i>Asynchronous Functions</i>	: Fungsi dalam pemrograman komputer yang beroperasi secara <i>asynchronous</i> atau <i>non-blocking</i>
<i>Micropython</i>	: Implementasi bahasa pemrograman <i>Python</i> yang dioptimalkan untuk mikrokontroler.

<i>Real Time</i>	: Hasil atau output dengan waktu respons yang sangat cepat.
<i>File Lib</i>	: Direktori atau folder yang berisi berkas-berkas atau modul-modul pustaka (<i>library</i>).
<i>Animated Drawings</i>	: Gambar atau ilustrasi yang ditampilkan secara berurutan.
<i>Logic UI Handling</i>	: Proses atau pendekatan dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola antarmuka pengguna (UI) yang responsif dan intuitif berdasarkan prinsip-prinsip logika.
<i>Code</i>	: Instruksi atau pernyataan yang ditulis dalam bahasa pemrograman.
<i>Visual</i>	: Gambaran yang bisa diambil atau dipahami dari <i>User interface</i> .
<i>Start-up</i>	: Proses yang terjadi saat komputer atau perangkat dinyalakan atau dihidupkan.
<i>Home Select</i>	: Daftar opsi atau item yang muncul ketika pengguna mengakses menu tertentu dalam suatu aplikasi.
<i>Personal Select</i>	: Daftar opsi pengguna untuk memilih atau memanggil orang tertentu.
<i>Sound</i>	: Pengaturan suara dan kontrol volume.
<i>Brightness</i>	: Pengaturan tingkat kecerahan.
<i>Adjust Volume</i>	: Mengubah atau mengatur tingkat suara atau kekuatan suara.
<i>Value Volume</i>	: Nilai volume.
<i>Adjust Brightness</i>	: Mengubah atau mengatur tingkat kecerahan.

<i>Value Brightness</i>	: Nilai tingkat kecerahan.
<i>Setting</i>	: Pengaturan.
<i>Performance</i>	: Kinerja sistem.
<i>Selftest</i>	: Proses di mana suatu perangkat atau sistem memahami cara kerja penggunaan perangkat lunak.
<i>About</i>	: Memberikan informasi tentang <i>software voice intercom naval system</i> .
<i>Cross Compile</i>	: Proses kompilasi program komputer yang dilakukan di atas platform atau sistem operasi yang berbeda.
<i>Directory</i>	: Struktur pengaturan atau organisasi yang digunakan untuk menyimpan dan mengelompokkan file.
<i>Root</i>	: Direktori utama atau tingkat tertinggi dalam struktur direktori.
<i>Command</i>	: Perintah atau instruksi yang diberikan kepada komputer atau sistem.
<i>Combat Information Center</i>	: Pusat komando dalam kapal perang atau unit militer
<i>Engine Control Room</i>	: Ruangan atau pusat kendali di kapal, pesawat terbang, atau instalasi industri lainnya