

## Daftar Istilah

<b>Istilah</b>	<b>Arti</b>
<i>Embed code</i>	Skrip pemrograman yang dapat ditanamkan pada aplikasi yang berbeda agar fungsi yang dibawa skrip itu dapat berjalan di aplikasi yang ditanami.
<i>e-portfolio</i>	Koleksi digital dari artifak-artifak meliputi demonstrasi, <i>resources</i> , dan prestasi yang merepresentasikan seseorang, kelompok atau institusi
<i>Expert evaluation</i>	Metode memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan para ahli untuk mengevaluasi sebuah produk
Fleksibilitas	Kemampuan untuk beradaptasi sesuai perubahan eksternal yang muncul, dalam <i>e-learning</i> ini berarti sesuai kebutuhan pelajar.
<i>iFrame</i>	inline frame, sebuah dokumen HTML yang ditanamkan dalam dokumen HTML lain pada sebuah website.
Integrasi	Proses menghubungkan aplikasi perangkat lunak secara fisik atau fungsional untuk bekerja sama.
Interoperabilitas	Kapabilitas dari program-program berbeda untuk berkomunikasi, mengeksekusi program, atau tukar data diantara unit-unit fungsional dengan cara yang memungkinkan pengguna hampir tidak perlu memahami karakteristik unik dari unit-unit tersebut.
Lingkungan belajar	Beragam lokasi fisik, situasi, maupun budaya yang di dalamnya pelajar melakukan proses belajar.
<i>Open standards</i>	Standar yang dibuat untuk dipakai publik dan memfasilitasi interoperabilitas serta pertukaran data diantara produk-produk yang berbeda
<i>Personal Learning Environment</i>	Sistem <i>e-learning</i> personal yang memfasilitasi pengguna mengelola lingkungan belajarnya sendiri serta berkolaborasi dan berbagi pengetahuan dengan pengguna lain.
Personalisasi	Kemampuan untuk mendukung pelajar belajar sesuai preferensi, ekspektasi, dan kebutuhan individualnya.
<i>Resource(s)</i>	Materi, kuis, template dan sumber daya lain yang digunakan dalam pembelajaran.
<i>Self-motivation</i>	Motivasi dari dalam diri pelajar masing-masing
<i>Services</i>	Layanan web yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas termasuk penyimpanan dan penyampaian multimedia.
<i>Tools</i>	Aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan aktivitas pembelajaran dan mencapai tujuan belajar
<i>Ubiquitous</i>	Kemampuan untuk menyediakan konten yang sesuai bagi pelajar, yang bisa diakses dalam berbagai konteks dan situasi
<i>Usability</i>	Ukuran seberapa mudah suatu produk dapat dipelajari dan digunakan oleh target penggunanya