

## Daftar Istilah

Istilah	Keterangan
E-Learning	Sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer
Civitas	Masyarakat, pengguna, penduduk.
<i>Brainstorming</i>	Perencanaan yang digunakan untuk menampung kreativitas kelompok dan dijadikan sebagai alat untuk menjanging ide yang diberikan.
<i>Behaviour Testing</i>	Pengujian perilaku eksternal dari program, juga dikenal sebagai pengujian kotak hitam. Ini biasanya merupakan uji fungsional.
<i>Bug</i>	Kesalahan terhadap <i>script</i> yang tidak sesuai dengan yang diharapkan.
Desain <i>Interface</i>	Tampilan awal dari sebuah aplikasi ataupun <i>game</i> .
<i>Dichotomies</i>	Partisi dari seluruh (atau set) menjadi dua bagian ( <i>sub set</i> ) dengan kata lain partisi ini harus <i>jointly exhaustive</i> atau <i>mutually exclusive</i> .
<i>Mobile</i>	Seluler, ponsel, perangkat yang ringan ditangan.
<i>Smartphone</i>	Ponsel pintar
<i>Desktop/PC</i>	Komputer Pribadi
<i>Portable</i>	Dapat digunakan dimana dan kapan saja