

DAFTAR ISTILAH

<i>Action</i>	:	Tindakan atau aktivitas yang dilakukan oleh pengguna atau sistem komputer.
<i>Akurasi</i>	:	Ukuran sejauh mana hasil pengukuran, perhitungan, atau informasi yang diberikan sesuai dengan nilai yang sebenarnya atau tujuan yang diinginkan
<i>Citra</i>	:	Representasi visual dari sesuatu, seperti gambar atau grafik.
<i>Delay</i>	:	Waktu yang diperlukan untuk komputer atau perangkat lain dalam merespons perintah atau menjalankan suatu tugas.
<i>Encoding</i>	:	Proses mengubah data dari satu bentuk atau format ke bentuk atau format lain, seringkali dalam konteks representasi data.
<i>Framework</i>	:	Struktur atau kerangka kerja yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk menyediakan kerangka kerja yang umum.
<i>Function</i>	:	Bagian dari program komputer yang melakukan tugas tertentu atau mengembalikan nilai khusus.
<i>Glitch</i>	:	Kondisi program pada kesalahan atau anomali dalam perangkat lunak yang dapat menghasilkan perilaku yang tidak diinginkan atau tidak terduga.
<i>Hand Gesture</i>	:	Gerakan tangan yang digunakan sebagai input komputer, seringkali dalam aplikasi pengenalan gestur.
<i>Hardware</i>	:	Komponen fisik dari komputer atau perangkat elektronik, seperti prosesor, memori, dan perangkat keras lainnya.
<i>Input</i>	:	Data atau perintah yang dimasukkan ke dalam sistem komputer atau perangkat

<i>Intensitas</i>	:	Ukuran dari tingkat pencahayaan dan seberapa banyak cahaya yang tiba di suatu permukaan.
<i>Pencahayaan</i>	:	
<i>Kursor</i>	:	Simbol bergerak di layar komputer yang digunakan untuk menunjukkan lokasi atau posisi di layar.
<i>Library</i>	:	Kumpulan kode atau fungsi yang dapat digunakan oleh pengembang untuk mempermudah pengembangan perangkat lunak.
<i>Mapping</i>	:	Proses pembuatan peta atau grafik yang mewakili suatu wilayah atau konsep dalam bentuk visual.
<i>Mouse</i>	:	Perangkat keras input komputer yang digunakan untuk mengontrol gerakan kursor dan melakukan tindakan klik.
<i>Output</i>	:	Hasil atau informasi yang dihasilkan oleh sistem komputer atau perangkat sebagai respons terhadap input.
<i>Parameter</i>	:	Nilai yang digunakan dalam suatu sistem, model, atau perhitungan untuk menggambarkan atau mempengaruhi perilaku atau hasil suatu proses atau eksperimen.
<i>Roll Meter</i>	:	Alat pengukur yang digunakan untuk mengukur panjang atau jarak dalam pengukuran yang bergulir.
<i>Software</i>	:	Program atau aplikasi yang dijalankan di dalam komputer atau perangkat elektronik untuk melakukan tugas tertentu.
<i>Stuttering</i>	:	Situasi di mana program komputer atau aplikasi mengalami keterlambatan atau gangguan dalam pelaksanaannya
<i>Virtual</i>	:	Mengacu pada sesuatu yang ada atau terjadi secara simulasi atau komputerisasi, bukan secara fisik.