

DAFTAR ISTILAH

<i>Security</i>	:	kondisi yang dimana untuk mengantisipasi ancaman atau bahaya.
<i>Password</i>	:	tanda suatu kepemilikan sistem.
<i>Internet of Things</i>	:	Kondisi <i>device</i> saling terhubung satu sama lain melalui jaringan <i>internet</i> .
<i>Malware</i>	:	bentuk ancaman berupa virus terhadap perangkat lunak.
<i>Firewall</i>	:	komponen yang berfungsi mencegah ancaman dari <i>malware</i> maupun aktivitas yang tidak sah.
<i>Alarm</i>	:	perangkat yang dapat memberikan peringatan berupa suara ketika dalam kondisi terdesak maupun darurat.
<i>Software</i>	:	perangkat lunak pada sistem operasi.
<i>Switch</i>	:	perpindahan suatu kondisi ke kondisi lain.
<i>Link</i>	:	tautan atau jembatan yang menghubungkan halaman, dokumen, sumber lainnya pada internet.
<i>Gmaps</i>	:	merupakan perangkat lunak dari Google yang berfungsi melihat lokasi terkini dan dapat melihat peta seluruh dunia.
<i>Device</i>	:	perangkat elektronik atau komputer yang dapat melakukan berbagai tugas maupun layanan tertentu.
<i>Print</i>	:	mencetak sesuatu dari bentuk 2 dimensi ke 3 dimensi.
<i>Layout</i>	:	susunan elemen tata letak, pengaturan, dan lainnya dalam suatu ruang ataupun <i>platform</i> .
<i>Database</i>	:	kumpulan data yang terorganisir dan terstruktur yang disimpan dalam suatu sistem komputer untuk penyimpanan, pengelolaan, dan akses data dengan efisien.
<i>Source</i>	:	sumber suatu informasi, data, atau materi.

<i>Platform</i>	:	kerangka kerja yang menyediakan lingkungan atau infrastruktur untuk membangun, mengembangkan berbagai jenis layanan aplikasi atau produk.
<i>Coding</i>	:	proses membuat kode yang diperlukan untuk mengembangkan perangkat lunak, aplikasi, situs web.
<i>Sketch</i>	:	sketsa yang digunakan untuk merekam ide-ide awal tentang sesuatu hal, entah itu proyek, rencana, atau gagasan.
<i>Internet</i>	:	jaringan global yang terhubung melalui jaringan komputer dan perangkat di seluruh dunia.
<i>Navigation</i>	:	proses menentukan posisi dan arah suatu objek, baik itu di daratan, laut, udara, atau ruang angkasa.
<i>Breadboard</i>	:	papan rangkaian yang biasa digunakan untuk membuat dan menguji rangkaian elektronik.
<i>Prototipe</i>	:	konsep yang dibuat dengan tujuan untuk menguji ide, merencanakan desain, atau memahami bagaimana suatu hal akan berfungsi dalam praktik.
<i>User</i>	:	merupakan pengguna suatu layanan.
<i>Realtime</i>	:	suatu keadaan di mana peristiwa atau proses terjadi segera setelah peristiwa yang memicunya terjadi, tanpa adanya penundaan yang signifikan.
<i>Flowchart</i>	:	Grafis dari urutan langkah-langkah atau proses dalam bentuk symbol-simbol visual yang menggambarkan bagaimana suatu tugas, algoritma, atau sistem akan dilakukan.
<i>Backend</i>	:	sistem komputer, aplikasi, atau situs yang tidak terlihat oleh pengguna akhir.