

DAFTAR ISTILAH

<i>ASV</i>	:	Kendaraan permukaan otonom yang dirancang untuk beroperasi secara mandiri di air, seperti perahu atau kendaraan lainnya yang dapat bergerak di permukaan air tanpa pengendalian langsung dari manusia.
<i>Compiler</i>	:	Program yang menerjemahkan kode sumber dalam bahasa pemrograman ke dalam bahasa mesin atau kode biner yang dapat dimengerti oleh komputer.
<i>Crawling</i>	:	Proses otomatis untuk mengumpulkan informasi dari berbagai halaman <i>web</i> secara sistematis, menggunakan <i>bot</i> atau <i>spider</i> .
<i>Data Flow</i>	:	Arus atau aliran data dari satu titik ke titik lain dalam suatu sistem atau proses.
<i>Debugging</i>	:	Proses mengidentifikasi, menemukan, dan memperbaiki kesalahan atau <i>bug</i> dalam kode perangkat lunak untuk memastikan bahwa program berjalan sesuai yang diharapkan.
<i>Delay</i>	:	Penundaan atau jeda dalam waktu tertentu antara dua kejadian atau operasi dalam sebuah sistem atau program komputer.
<i>Developer</i>	:	Merupakan seseorang yang mengembangkan perangkat lunak.
<i>Framework</i>	:	Kerangka kerja atau struktur yang menyediakan alat dan aturan untuk membangun dan mengembangkan perangkat lunak atau aplikasi.

<i>Hardware</i>	:	Komponen fisik dari sebuah sistem komputer atau perangkat elektronik.
<i>HSV</i>	:	Model warna HSV (<i>Hue, Saturation, Value</i>), yang digunakan untuk merepresentasikan warna dalam bentuk koordinat tiga dimensi.
<i>Input</i>	:	Data atau informasi yang dimasukkan ke dalam sebuah sistem komputer atau perangkat elektronik.
<i>Interpreted Language</i>	:	Bahasa pemrograman yang dijalankan oleh <i>interpreter</i> secara langsung,
<i>Jitter</i>	:	Variasi dalam waktu pengiriman paket data. <i>Jitter</i> yang tinggi dapat menyebabkan masalah pada aplikasi yang sensitif terhadap waktu, seperti video <i>streaming</i> dan VoIP.
Komunikasi Nirkabel	:	Teknologi atau sistem komunikasi di mana transmisi informasi dilakukan tanpa menggunakan kabel fisik sebagai media pengantar data.
<i>Main Processing</i>	:	Proses utama atau inti dari suatu sistem atau aplikasi yang melakukan pemrosesan data utama dan menjalankan operasi inti.
<i>Monitoring</i>	:	Proses pengawasan atau pemantauan terus-menerus terhadap aktivitas, kinerja, atau kondisi dari sistem, proses, atau aktivitas tertentu.
<i>Multiplatform</i>	:	Perangkat lunak yang dapat berjalan di berbagai sistem operasi atau perangkat.
Navigasi <i>Waypoint</i>	:	Proses navigasi di mana perangkat atau kendaraan mengikuti <i>route</i> atau jalur yang ditentukan dengan menggunakan titik-titik tertentu (<i>waypoint</i>)

	:	sebagai referensi atau tujuan antara untuk mencapai tujuan akhirnya.
<i>Open-Source</i>	:	Perangkat lunak yang kode sumbernya tersedia secara bebas, dapat dilihat, dimodifikasi, dan didistribusikan kembali oleh siapa pun sesuai dengan lisensi yang ditetapkan.
<i>Output</i>	:	Hasil atau informasi yang dihasilkan atau dikeluarkan oleh sebuah sistem komputer atau perangkat elektronik setelah memproses masukan (<i>input</i>).
<i>Packet Loss</i>	:	Persentase paket data yang hilang selama transmisi. <i>Packet loss</i> yang rendah sangat penting untuk menjaga integritas data dan kualitas layanan.
Parameter	:	Nilai atau informasi tertentu yang digunakan untuk menggambarkan atau mengontrol suatu proses, fungsi, atau sistem.
<i>Prototipe</i>	:	Model awal atau versi percobaan dari sebuah produk, sistem, atau perangkat yang dibuat untuk menguji konsep atau proses.
<i>QoS</i>	:	Parameter atau kriteria yang digunakan untuk mengukur kualitas atau tingkat layanan yang diberikan oleh suatu sistem atau jaringan.
<i>Radio Control</i>	:	Penggunaan gelombang radio untuk mengendalikan perangkat atau kendaraan dari jarak jauh.
<i>Realtime</i>	:	Sistem atau proses yang memberikan respons atau <i>output</i> dengan segera atau tanpa jeda yang signifikan, sesuai dengan waktu nyata.

<i>Server</i>	:	Komputer atau sistem yang menyediakan layanan, sumber daya, atau data kepada komputer lain dalam jaringan.
<i>Scraping</i>	:	Proses otomatis untuk mengekstrak data dari halaman <i>web</i> atau dokumen lainnya secara otomatis, menggunakan program atau skrip.
<i>Sketch</i>	:	Program kecil atau kode sederhana yang digunakan untuk menunjukkan atau menguji ide atau konsep dalam pengembangan perangkat lunak atau elektronik.
<i>Software</i>	:	Terangkaian instruksi, data, atau program yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan tugas-tugas tertentu.
Standar komunikasi 802.11	:	Merujuk kepada serangkaian standar yang digunakan untuk jaringan komunikasi nirkabel lokal (WLAN) yang dikembangkan oleh <i>Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)</i>
<i>Thresholding</i>	:	Teknik dalam pemrosesan citra digital yang digunakan untuk membagi (segmentasi) citra menjadi dua bagian: latar belakang dan objek.
<i>Throughput</i>	:	Jumlah data yang berhasil dikirimkan melalui jaringan dalam periode waktu tertentu. <i>Throughput</i> yang tinggi menunjukkan efisiensi jaringan yang baik.
VNC	:	Teknologi untuk mengakses dan mengontrol komputer lain dari jarak jauh melalui jaringan menggunakan protokol <i>Remote Framebuffer (RFB)</i> .

Wireless : Teknologi yang memungkinkan transmisi data atau komunikasi tanpa menggunakan kabel fisik, seperti *WiFi*, *Bluetooth*, atau jaringan seluler.