

## DAFTAR ISTILAH

<i>Checkpoint</i>	: Sebuah <i>point/event</i> dimana data akan dipindahkan atau disalin ke penyimpanan lain.
<i>Client</i>	: Komputer yang meminta ( <i>request</i> ) satu layanan tertentu ke suatu <i>server</i> . Komputer <i>client</i> harus dilengkapi dengan aplikasi <i>client</i> khusus dan menjalankannya, sehingga dapat memanfaatkan layanan yang ditawarkan <i>server</i>
<i>Cloud</i>	: Internet
<i>Container</i>	: Paket/Aplikasi sebagai wadah untuk menjalankan suatu aplikasi atau simultan kernel sistem operasi secara terisolasi
<i>Database</i>	: Kumpulan data yang terorganisir, yang umumnya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer
<i>Delay</i>	: Waktu yang dibutuhkan data untuk menempuh jarak dari asal ke tujuan
<i>Docker</i>	: <i>Platform</i> virtualisasi untuk mengembangkan, mengirimkan dan menjalankan aplikasi
<i>Downtime</i>	: Waktu Ketika suatu mesin tidak beroperasi
<i>Hardware</i>	: Piranti atau komponen dari sebuah komputer yang sifatnya bisa dilihat secara kasat mata dan bisa diraba secara langsung.
<i>Hypervisor</i>	: Bagian yang melakukan abstraksi dari perangkat keras fisik menjadi perangkat keras <i>virtual</i> dalam rangka mendistribusikan beban kerja dari semua mesin <i>virtual</i> (VM)

	ke masing-masing perangkat keras secara proporsional
<i>Jitter</i>	: kumpulan dari semua <i>delay</i> yang terjadi selama proses data dikirimkan sampai dengan data diterima
<i>Kernel</i>	: Program komputer yang menjadi inti dari sebuah sistem operasi komputer, dengan kontrol terhadap segala hal atas sistem tersebut
<i>Memory</i>	: Tempat penyimpanan data baik sementara maupun permanen
<i>Microservice</i>	: Metode dengan membagi <i>service</i> ke bagian yang lebih kecil dimana <i>service-service</i> tersebut saling berhubungan satu sama lain
Migrasi layanan	: Pemindahan suatu layanan dari 1 lokasi/perangkat ke lokasi/perangkat lainnya
<i>Network</i>	: Sekelompok komputer yang terhubung yang bisa saling berbagi sumber daya (seperti printer atau modem) dan data.
<i>Operating System</i>	: Perangkat lunak sistem yang mengatur sumber daya dari perangkat keras dan perangkat lunak, serta sebagai <i>daemon</i> untuk program komputer.
<i>Packet loss</i>	: Jumlah total paket yang hilang
<i>Platform</i>	: Media atau wadah yang digunakan untuk menjalankan <i>software</i>
<i>Processor</i>	: Komponen penting komputer yang berfungsi untuk memproses data dan mengontrol sistem yang ada pada komputer
Protokol	: Sistem peraturan yang memungkinkan terjadinya hubungan, komunikasi, dan

	perpindahan data antara dua komputer atau lebih
<i>Quality of Service</i>	: Pengukuran performansi suatu service secara keseluruhan
Simulasi	: Kemampuan dari suatu mesin untuk membuat kembali suatu skenario yang telah dijalankan
<i>Server</i>	: Komputer yang menawarkan suatu layanan tertentu kepada komputer atau jaringan lain
<i>Shellscript</i>	: Kumpulan beberapa <i>command</i> yang ditulis pada <i>text file</i> yang nantinya akan di- <i>execute</i> oleh <i>shell</i>
<i>Throughput</i>	: Jumlah total kedatangan paket yang sukses sampai pada tujuan selama interval waktu tertentu
<i>Virtual Machine (VM)</i>	: Program perangkat lunak atau sistem operasi yang tidak hanya menunjukkan perilaku komputer yang terpisah, tetapi juga mampu melakukan tugas-tugas seperti menjalankan aplikasi dan program seperti komputer yang terpisah
Virtualisasi	: Pembuatan versi maya ( <i>virtual</i> ) dari suatu sumber daya ( <i>resource</i> ) sehingga pada satu sumber daya fisik dapat dijalankan atau disimpan beberapa sumber daya maya sekaligus, dengan syarat unjuk kerja masing-masing sumber daya maya itu tidak berbeda signifikan dengan sumber daya fisiknya