

## DAFTAR ISTILAH

<i>Add-on</i>	:	tambahan
<i>Algoritma</i>	:	kondisi titik titik yang buruk dalam satu wilayah.
<i>Artikulasi</i>	:	pengucapan kata
<i>Built-in</i>	:	dibangun
<i>Citra</i>	:	kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari suatu objek.
<i>Command</i>	:	perintah untuk menyuruh program untuk melakukan apa yang diperintahkan.
<i>Communication</i>	:	proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain
<i>Communis</i>	:	proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain.
<i>Database</i>	:	kumpulan data yang disimpan secara sistematis.
<i>Drive Thru</i>	:	layanan tanpa turun.
<i>E-journal</i>	:	jurnal elektronik.
<i>Executable file</i>	:	jenis <i>file</i> yang digunakan pada Sistem Operasi Windows yang dapat menjalankan serangkaian perintah.
<i>False</i>	:	suatu keadaan yang tidak sesuai.
<i>Fast food</i>	:	makanan cepat saji yang sebelumnya sudah dilakukan proses pengolahan tahap awal sehingga saat ada pesanan hanya melanjutkan proses pengolahan lanjutan yang waktunya relatif lebih cepat.
<i>Filter</i>	:	penyaringan
<i>Fleksibel</i>	:	mudah diatur.
<i>Gesture</i>	:	pose
<i>Grayscale</i>	:	warna-warna piksel yang berada dalam rentang gradasi warna hitam dan putih.

<i>Idea</i>	:	rancangan yang tersusun di dalam pikiran.
<i>Image</i>	:	gambar.
<i>Image processing</i>	:	suatu bentuk pengolahan atau pemrosesan sinyal dengan input berupa gambar dan ditransformasikan menjadi gambar lain sebagai keluarannya dengan teknik tertentu.
<i>Import</i>	:	memasukkan sesuatu.
<i>Input</i>	:	masukan.
<i>Interprestasi</i>	:	pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoretis terhadap sesuatu.
<i>Komersial</i>	:	sesuatu yang memiliki nilai niaga atau jual-beli yang tinggi.
<i>Koordinat</i>	:	suatu titik yang didapatkan dari hasil perpotongan dari garis <i>latitude</i> (lintang) dengan garis bujur ( <i>longitude</i> ) sehingga akan menunjukkan lokasi.
<i>Kompilasi</i>	:	kumpulan yang tersusun secara teratur .
<i>Kompresi</i>	:	proses untuk meminimalisasi jumlah bit yang merepresentasikan suatu citra sehingga ukuran data citra menjadi lebih kecil.
<i>library</i>	:	kumpulan kode program yang telah di tulis oleh orang lain atau team tertentu,
<i>Localhost</i>	:	sebutan bagi server lokal yang ada di komputer.
<i>MATLAB</i>	:	sebuah lingkungan komputasi numerikal dan bahasa pemrograman komputer generasi keempat.
<i>Machine learning</i>	:	cabang aplikasi dari <i>Artificial Intelligence</i> (Kecerdasan Buatan) yang fokus pada pengembangan sebuah sistem yang mampu belajar sendiri tanpa harus berulang kali di program oleh manusia.

<i>Namespace</i>	:	pengelompokan secara logis objek-objek ke dalam domain.
<i>Nonverbal</i>	:	Tidak menggunakan kata-kata.
<i>Numerik</i>	:	yang bersifat angka atau sistem angka.
<i>Open source</i>	:	sebuah label atau lisensi pengembangan yang pengelolaannya tidak dikoordinasi serta dikontrol oleh seorang individu atau sebuah lembaga pusat saja. Melainkan, <i>open source</i> dikoordinasi oleh pengguna yang saling bekerja sama dalam penggunaan <i>source code</i> (kode sumber) yang tersedia bebas dan dapat diakses atau dimodifikasi oleh siapa pun.
<i>Output</i>	:	keluaran.
<i>Piksel</i>	:	satuan terkecil dari warna yang homogen yang membentuk gambar digital.
<i>Powerfull</i>	:	kuat.
<i>Print out</i>	:	cetakan.
<i>Programmer</i>	:	Seseorang yang memiliki kemampuan atau skill menulis dan merancang kode program-program komputer menggunakan bahasa pemrograman.
<i>Realtime</i>	:	Kondisi pengoperasian dari perangkat keras dan perangkat lunak yang terjadi saat itu juga.
<i>Run</i>	:	perintah untuk menjalankan suatu program.
<i>Scanner</i>	:	alat pemindai salah satu perangkat input pada komputer.
<i>Server</i>	:	perangkat yang digunakan untuk mengelola segala aktivitas yang terjadi di dalam jaringan

<i>Software</i>	:	perangkat lunak.
<i>Source code</i>	:	Suatu rangkaian pernyataan atau deklarasi yang ditulis dalam bahasa pemrograman komputer dan dapat dipahami oleh manusia.
<i>subroutine</i>	:	sebuah sekuensi dari instruksi program yang menampilkan tugas spesifik, dikemas sebagai sebuah unit.
<i>Syntax</i>	:	sebuah aturan yang digunakan untuk menulis kalimat agar mampu dimengerti oleh bahasa pemrograman.
<i>Threshold</i>	:	ambang batas.
<i>User</i>	:	pengguna.
<i>Verbal</i>	:	secara lisan
<i>Visual</i>	:	dapat dilihat dengan indra penglihat (mata).