

## 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.                     |
| <i>Parameter</i>     | : 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<br>802.11 | : | Merujuk kepada serangkaian standar yang digunakan untuk jaringan komunikasi nirkabel lokal (WLAN) yang dikembangkan oleh <i>Institute of Electrical and Electronics Engineers</i> (IEEE) |
| <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</i> (RFB).                                            |

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