

DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

<i>Avatar</i>	: Representasi grafik dari pengguna internet.
<i>Buffer</i>	: Area memori yang menyimpan data ketika mereka sedang dipindahkan antara dua <i>device</i> atau antara <i>device</i> dan aplikasi.
<i>Charge Controller</i>	: Rangkaian elektronik yang mengatur proses pengisian aki atau rangkaian aki (<i>Battery Bank</i>).
<i>Context-aware</i>	: Sistem komputer yang menyediakan servis dan informasi yang relevan kepada pengguna berdasarkan kondisi situasi mereka.
Desentralisasi	: Penyerahan kewenangan dari pemerintah pusat kepada pemerintah daerah untuk mengurus urusan rumah tangganya sendiri berdasarkan prakarsa dan aspirasi dari rakyatnya dalam kerangka negara kesatuan Republik Indonesia.
DC (<i>direct current</i>)	: Arus yang mengalir dalam arah yang tetap (konstan).
<i>Duty Cycle</i>	: Proporsi waktu dimana komponen, perangkat, atau sistem dioperasikan
<i>Echolocation</i>	: Kemampuan manusia untuk mendeteksi benda-benda di lingkungan mereka dengan merasakan gema dari objek tersebut.

EEPROM (*electrically erasable programmable read-only memory*) :
Sejenis chip memori tidak-terhapus yang digunakan dalam komputer dan peralatan elektronik untuk menyimpan sejumlah konfigurasi data pada alat elektronik tersebut yang tetap harus terjaga meskipun sumber daya diputuskan.

Flash memory : Sejenis EEPROM yang mengizinkan banyak lokasi memori untuk dihapus atau ditulis dalam satu operasi pemrograman.

GSM (*global system for mobile communications*) : Salah satu standar sistem komunikasi nirkabel yang bersifat terbuka.

GPRS (*general packet radio service*) : Teknologi yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan data lebih cepat.

IC (*integrated circuit*) : Komponen dasar yang terdiri dari resistor, transistor dan lain-lain.

IIC (*inter integrated circuit*) : Standar komunikasi serial dua arah menggunakan dua saluran yang didesain khusus untuk mengirim maupun menerima data.

Internet of Things : Konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat dari konektivitas internet yang tersambung secara terus-menerus, berbagi data, remote kontrol dan sebagainya termasuk pada benda fisik.

Interpretasi : Proses komunikasi melalui lisan atau gerakan antara dua atau lebih pembicara yang tak dapat menggunakan simbol-simbol yang sama, baik secara simultan atau berurutan.

GPRS (*general packet radio service*) : Adalah suatu teknologi yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan data lebih cepat dibandingkan dengan penggunaan teknologi *circuit switch data* atau CSD.

GPS (*global positioning system*) : Sistem untuk menentukan letak di permukaan bumi dengan bantuan penyalarsan sinyal satelit.

Kbps (*kilo byte per second*) : Satuan transfer data dalam bit.

KHz : Satuan unit frekuensi yang sama dengan 1000 siklus per detik.

LCD (*liquid crystal display*) : suatu jenis media tampilan yang menggunakan kristal cair sebagai penampilan utama.

LED (*light emitting diode*) : Komponen elektronik yang dapat memancarkan cahaya monokromatik ketika diberikan tegangan maju.

mAh (*mili ampere per hour*) : Arus listrik yang dikeluarkan selama satu jam.

MO (*mobile originated*) : Pesan yang datang (*incoming*) dari pelanggan akan diteruskan ke url yang telah ditentukan pada aplikasi melalui mekanisme HTTP GET.

MT (*mobile terminated*) : Pesan yang keluar (*outgoing*) telah dikirim ke url yang telah ditetapkan oleh *keyword*.

Middleware : Infrastruktur pelayanan yang memproses data dalam lingkungan pintar sehingga dapat di interprasikan.

PCB (*printed circuit board*) : Sebuah papan yang digunakan untuk mendukung semua komponen-komponen elektronik.

PDU Mode : *Protocol Description Unit*

PWM (*pulse width modulation*) : Teknik modulasi dengan mengubah lebar pulsa (*duty cycle*) dengan nilai amplitudo dan frekuensi yang tetap.

Real-time : Kondisi pengoperasian dari suatu *hardware dan software* yang dibatasi oleh rentang waktu dan memiliki tenggat waktu yang jelas.

ROI (*return of investment*) : Salah satu bentuk dari rasio profitabilitas yang dimasukkan dapat mengukur kemampuan perusahaan dengan keseluruhan dana yang ditanamkan dalam aktiva yang digunakan untuk operasinya perusahaan untuk menghasilkan keuntungan.

- Smart city* : Sebuah konsep kota cerdas yang dapat membantu masyarakat mengelola sumber daya yang ada dengan efisien dan memberikan informasi yang tepat kepada masyarakat dan lembaga dalam melakukan kegiatannya ataupun mengantisipasi kejadian yang tak terduga sebelumnya.
- Smart economy* : Ekonomi cerdas yang mencakup inovasi dan persaingan.
- Smart environment* : Suatu lingkungan yang ditunjang oleh adanya teknologi yang berkembang secara pesat.
- Smart government* : Sistem dan proses penyelenggaraan pemerintah dan pembangunan yang mengindahkan prinsip-prinsip supermasi hukum, kemanusiaan, keadilan, demokrasi, partisipasi, transparansi, profesionalitas dan akuntabilitas ditambah dengan komitmen terhadap tegaknya nilai dan prinsip denstralisasi, daya guna, hasil guna pemerintah yang bersih, bertanggung jawab dan berdaya saing.
- Smart mobility* : Pembangunan infrastruktur yang diwujudkan melalui penguatan system perencanaan infrasktruktur kota, pengembangan aliran sungai, peningkatan kualitas dan kuantitas air bersih, pengembangan system transportasi, perumahan

dan pemukiman dan meningkatkan konsistensi pengendalian pembangunan infrastruktur.

Smart living : Sebuah paradigma gaya hidup yang lebih mengutamakan kecermatan, kepraktisan, dan kreativitas suatu masyarakat.

Smart people : Masyarakat yang ikut berpartisipasi secara langsung demi terciptanya *smart city* dan juga mendukung pembentukan *smart city*.

Socket : Sebuah Class yang disediakan oleh beberapa bahasa pemrograman.

SPI (serial peripheral interface) : Salah satu mode komunikasi serial synchronous kecepatan tinggi yang dimiliki oleh Atmega 328.

TTL (time-to-live) : Nilai waktu dalam paket yang dikirim melalui TCP / IP berbasis jaringan yang memberitahu penerima berapa lama waktu untuk terus menggunakan paket atau data yang dimasukkan sebelum waktunya habis dan membuang paket atau data.

Voltage Regulator : Pengatur tegangan.

Volume : Kapasitas suatu ruang yang bisa ditempati oleh suatu objek.