

BIODATA



Nama : Dawang Mahendra Sudirman Putra
Alamat : Perum Dampit Permai C5 No. 4 -5 Dampit
Tempat & Tgl. Lhr : Malang, 30 November 1993

PENDIDIKAN

NO	MACAM PENDIDIKAN	TEMPAT	TAHUN		TITEL	BIDANG SPESIALISASI
			DARI	SAMPAI		
1	TK Diponegoro	Dampit	1999	2000	-	-
2	SDS Tamansiswa	Dampit	2000	2006	-	-
3	SMPN 1 Turen	Turen	2006	2009	-	-
4	SMKN 4 Malang	Malang	2009	2012	-	TKJ
5	STIKI	Malang	2012	2016	S.Kom	Teknik Informatika

PEKERJAAN DAN PRESTASI

1. Pekerjaan yang pernah ditekuni

NO	PEKERJAAN	BIDANG	TEMPAT	TAHUN
1	Asisten Honorer	<ul style="list-style-type: none">• Pemrograman Dasar I• Basis Data	STIKI	2014

2. Prestasi yang pernah diraih

NO	PRESTASI	BIDANG	TEMPAT	TAHUN
1	Juara I	Pekan Ilmiah Mahasiswa	STIKI	2014

GLOSSARY

A

Augmented Reality	: realitas ditambah
Artificial Intelligence	: kecerdasan buatan
ADC	: Analog to Digital Converter
Animation	: animasi
AOT	: Ahead Of Time
Android RunTime	: layer yang membuat aplikasi android dapat dijalankan
AR-Book	: buku marker augmented reality
Audio File	: berkas audio
Activity Diagram	: untuk memodelkan perilaku Use Case dan objek di dalam sistem.

B

Brightness	: ketajaman
Button	: tombol
Behavior Internal	: kebiasaan internal

C

Collaboration Diagram	: diagram kolaborasi
Class	: sebuah konsep oop yang digunakan untuk enkapsulasi data atau abstraksi procedural yang

diperlukan dalam menggambarkan isi atau tingkah laku entitas.

- Class Diagram : untuk memodelkan struktur kelas.
- Computer Vision : cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana komputer dapat mengenali objek yang diamati.
- C Sharp : Bahasa pemrograman dibuat berbasiskan bahasa C++ yang telah dipengaruhi oleh aspek-aspek ataupun fitur bahasa yang terdapat pada bahasa bahasa pemrograman lainnya seperti Java, Delphi, Visual Basic, dan lain-lain) dengan beberapa penyederhanaan
- Copy/Paste : salin / tempel
- Core Libraries : bagian dari android runtime yang berfungsi untuk menerjemahkan bahasa Java/C

D

- Data Binary : data biner
- Device : perangkat
- Dalvik Virtual Machine : sebuah mesin virtual berbasis register yang dioptimalkan untuk menjalankan fungsi-fungsi pada android secara efisien
- Driver : software yang berfungsi sebagai penghubung antara perangkat keras dan sistem operasi

Developer : orang / perusahaan pembuat aplikasi
Detection : pendeteksian
Database : basis data

E

Etimologi : arti sebenarnya
Edge : beberapa bagian dari citra di mana intensitas kecerahan berubah secara drastis
Edge Detection : operasi yang dijalankan untuk mendeteksi garis tepi yang membatasi dua wilayah citra homogeny yang memiliki tingkat kecerahan yang berbeda
Edges : garis tepi

F

Frame : kerangka
File System : sistem berkas
Flowchart : diagram alir

G

Grayscale : warna-warna piksel yang berada dalam rentang gradasi warna hitam dan putih
Garbage Collection : salah satu fitur canggih milih bahasa pemrograman java yang berguna untuk mengumpulkan memori komputer yang digunakan.

Gadget : perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus

H

High Definition : resolusi tinggi

HHD : handhled

HMD : head mounted display

I

Image : gambar / citra

Image Processing : prose pengolahan citra

Image Acquisition : proses penangkapan citra

Initial Manipulation : manipulasi utama

Image Analysis : analisa data citra

Image Understanding : proses pemahaman data citra

Input : masukan

Intergrated Game Engine : suatu software yang digunakan untuk membuat game yang telah terintegrasi

J

JIT : just-in time

K

Kamera Obscura : istilah lain dari kamera

L

Libraries	: layer tempat fitur-fitur android berada
Layer	: lapisan
Libraries Media	: library pada android untuk memutar audio / video
Libraries Graphic	: library pada android untuk menjalankan tampilan
Libraries SQLite	: library pada android untuk dukungan database
Linux Kernel	: layer tempat keberadaan inti dari operating system android

M

Marker	: penanda
Mobile	: benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel.
Message	: pesan
Modeling	: pengolahan model / bentuk
Markup	: mekanisme untuk mengenal secara terstruktur di dokumen
Meta-markup	: sintaks yang digunakan untuk menjelaskan bahasa markah lain
Memory	: media penyimpanan data
Monolithic	: mengintegrasikan banyak fungsi di dalam kernel dan menyediakan lapisan abstraksi perangkat keras secara penuh terhadap perangkat keras yang berada di bawah sistem operasi
Monitor	: perangkat keras yang digunakan sebagai alat output data secara grafis pada sebuah CPU.

Multiple Image : proses pengenalan citra pada AR lebih dari satu citra

N

Noise : gambar atau piksel yang mengganggu kualitas citra

Near Field Communication : menciptakan komunikasi antar dua perangkat dengan cara mendekatkan dengan jarak tertentu.

Native Screen : resolusi layar pada tiap-tiap perangkat.

O

OOAD : Object Oriented Analysis Design

Object Recognition : pengenalan objek

Open Source : suatu istilah yang digunakan software yang membebaskan source codenya dapat dilihat oleh pengguna, juga dapat diperbaiki ataupun dikembangkan oleh pengguna.

Object Oriented : berbasis objek

Operating System : sistem operasi

Output : hasil dari proses tertentu dengan menggunakan masukan(input)

P

Pattern Recognition : pengenalan pola

Pattern Matching Techniques : teknik pencocokan pola

Power Management	: pengaturan daya
Page Video	: halaman video
Primary Key	: suatu nilai dalam basis data yang digunakan untuk mengidentifikasi suatu baris dalam tabel

Q

Quality Control	: pengendalian mutu
-----------------	---------------------

R

Requirement	: kebutuhan
Raw	: data mentah yang langsung ditangkap oleh sensor
Reusable	: dapat digunakan kembali
Resource	: sumber

S

Stream	: aliran
Scene	: adegan
Search Program	: program pencarian
Shutter	: pematik pada kamera yang berfungsi untuk mengambil gambar
Streaming	: teknologi yang memungkinkan suatu file dapat segera dijalankan tanpa ada interupsi
SGML	: Standart Generalized Markup Language
Semantic	: pembelajaran tentang makna

Smartphone	: telepon pintar
Soft Keyboard	: layar sentuh
System Processing	: pemrosesan sistem
Seller	: penjual
Software	: perangkat lunak
Sequence Diagram	: untuk memodelkan pengiriman pesan antar objek
Simple Random Sampling	: salah satu teknik sampling

T

Terminologi	: istilah
Template Matching	: salah satu teknik dalam pengolahan citra digital yang berfungsi untuk mencocokkan tiap-tiap bagian dari suatu citra dengan citra yang menjadi sampel
Template	: file yang menyediakan format awal dari suatu dokumen
Trigger	: pemicu
Tracking	: pelacakan

U

UML	: Unified Modeling Language
Use Case	: abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor
User Interface	: semua aspek dari semua computer dan pengguna
User	: pengguna

V

- Visibility : jarak pandang
- Visual Intelligence System : sistem kecerdasan citra
- Video Compositor : proses penggabungan video menjadi tampilan yang utuh
- VRD : Virtual Retinal Display
- Video : teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak.

W

- W3C : World Wide Web Consortium
- WWW : World Wide Web

X

- XML : eXtensible Markup Language

MARKER

1. TAKBIRATUL IHRAM



2. RUKUK



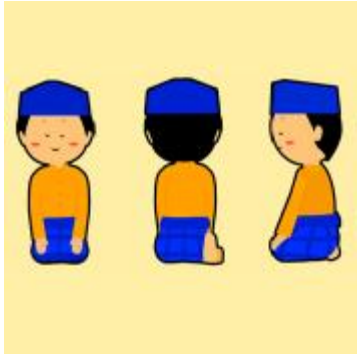
3. ITIDAL



4. SUJUD



5. DUDUK DIANTARA 2 SUJUD



6. TAHIYAT

