

TUGAS 1
PEMROGRAMAN WEB



NAZWA AMELIA
(0110122175)

STT TERPADU NURUL FIKRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
DEPOK
2020

PERKEMBANGAN WEB 1.0 – WEB 4.0

Kelahiran Web Science didorong oleh pergerakan generasi Web Sejak diperkenalkan Web pada tahun 1990 oleh Tim Berners-Lee. Perbedaan utama dari setiap generasi adalah pada Web 1.0 masih bersifat read-only, pada Web 2.0 bergerak ke arah read-write, sedangkan pada Web 3.0 mengembangkan hubungan manusia ke manusia, manusia ke mesin, dan mesin ke mesin. Kemudian mulai dikembangkan Web 4.0. Web 4.0 disebut "simbiosis" web. Web 4.0 akan menjadi web read-write-eksekusi konkurensi.

Web 1.0

Web 1.0 merupakan teknologi web yang pertama kali digunakan dalam aplikasi world wide web, atau ada yang menyebut web 1.0. sebagai www itu sendiri yang banyak digunakan dalam situs web yang bersifat personal. Beberapa ciri atau karakteristik web 1.0. adalah:

- Merupakan halaman web yang statis atau hanya berfungsi untuk menampilkan.
- Halaman masih didesain sebagai html murni, yang ‘hanya’ memungkinkan orang untuk melihat tanpa ada interaksi
- Biasanya hanya menyediakan semacam buku tamu online tapi tidak ada interaksi yang intens
- Masih menggunakan form-form yang dikirim melalui e-mail, sehingga komunikasi biasanya baru satu arah.

Contohnya

- Double Click
- Ofoto
- Akamai
- Mp3.com
- Britannica Online

- Page View
- Content Management System
- Directory (Taxonomy)
- Stickiness

Web 2.0

2.0 pertama di tahun 2004, merujuk pada generasi yang dirasakan sebagai generasi kedua layanan berbasis web—seperti situs jaringan sosial, wiki, perangkat komunikasi, dan folksonomi—yang menekankan pada kolaborasi online dan berbagi antar pengguna. O'Reilly Media, dengan kolaborasinya bersama MediaLive International, menggunakan istilah ini sebagai judul untuk sejumlah seri konferensi, dan sejak 2004 beberapa pengembang dan pemasar telah mengadopsi ungkapan ini.

Walaupun kelihatannya istilah ini menunjukkan versi baru daripada web, istilah ini tidak mengacu kepada pembaruan kepada spesifikasi teknis World Wide Web, tetapi lebih kepada bagaimana cara si-pengembang sistem di dalam menggunakan platform web.

Prinsip-prinsip Web 2.0

1. Web sebagai platform
2. Data sebagai pengendali utama
3. Efek jaringan diciptakan oleh arsitektur partisipasi
4. Inovasi dalam perakitan sistem serta situs disusun dengan
menyatukan fitur dari pengembang yang terdistribusi dan independen
(semacam model pengembangan “open source”)
5. Model bisnis yang ringan, yang dikembangkan dengan gabungan isi
dan layanan

6. Akhir dari siklus peluncuran (release cycle) perangkat lunak
(perpetual beta)

7. Mudah untuk digunakan dan diadopsi oleh user

Contohnya:

- Social Networking: friendster.com, facebook.com.
- Wikis: wikipedia.org.
- Maps: maps.google.com, wikimapia.com.
- File: rapidshare.com, 4shared.com, gudangupload.com.
- Blogs: Text: wordpress.com, blogspot.com, multiply.com. Foto: flickr.com. Video: youtube.com.

Web 3.0

Web 3.0 adalah dunia virtual kita. Dia mampu memberi saran dan nasehat untuk kita disamping menyediakan apa yang kita butuhkan. Memang, ini menjadi salah satu keunikan dari Web 3.0 karena konsep dasar yang digunakannya adalah manusia dapat berkomunikasi dengan mesin pencari. Misal, kita bisa meminta Web mencari suatu data spesifik tanpa perlu kita susah payah mencari satu per satu dalam situs-situs Web Hasil yang diberikan pun juga relevan.

Contohnya :

1. Opensea
2. Uniswap
3. Sapien
4. Bitcoin
5. Steemit

Web 4.0

Web 4.0. dapat mengetahui apa saja yang kita lakukan, dan dia juga bisa membantu dalam melakukan pencarian informasi, menyimpan histori pencarian, bahkan mempertemukan orang-orang yang mencari informasi yang sama. Menurut Seth Godin dalam blognya, syarat utama teknologi Web 4.0 :

1. Ubiquity

Syarat ini dibutuhkan karena domain dari teknologi Web 4.0 adalah aktivitas bukan hanya sekedar data, dan sebagian besar aktivitas manusia berjalan offline

2. Identity

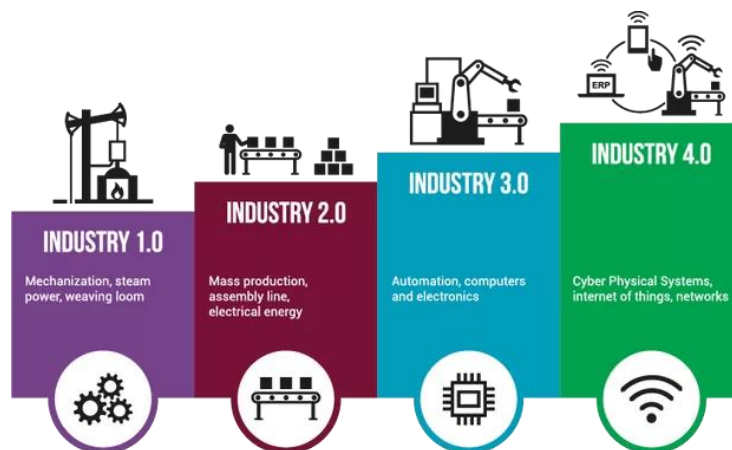
Karena distribusi informasi spesifik ditujukan dan didedikasikan untuk seseorang/pribadi sehingga diperlukan informasi mengenai identitas pribadi yang bersangkutan, rutinitasnya dan apa yang dibutuhkan oleh pribadi tersebut.

3. Connection

Tanpa relasi/hubungan seseorang tidak ada artinya dalam teknologi Web 4.0 karena teknologi ini dikembangkan untuk kepentingan ini (making connection).

Contohnya

1. Internet of Things atau IoT. ...
2. Big Data. ...
3. Augmented Reality. ...
4. Cyber Security. ...
5. Artificial Intelligence atau AI. ...
6. Additive Manufacturing. ...
7. Simulation. ...
8. System Integration.



TABEL PERBEDAAN ANTARA WEB 1.0, WEB 2.0, DAN WEB 3.0

WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
dirancang untuk mengakses informasi yang interaksinya hanya satu arah	dirancang untuk mengakses informasi dengan interaksi dua arah	Aplikasi – aplikasi online dalam website dapat saling berinteraksi
memiliki sifat Read	Bersifat Write and Read	Visual Berbasis 3D
Bersifat interaktif	Internet sebagai platform	adanya web service
mengharuskan pengguna internet untuk datang ke dalam website tersebut dan melihat satu persatu konten di dalamnya	pengguna internet dapat melihat konten suatu website tanpa harus berkunjung ke alamat situs yang bersangkutan	terjadi konvergensi yang sangat dekat antara dunia TI dengan dunia telekomunikasi
Pelaku utama Perusahaan yang memiliki web saja	Pelaku utama Perusahaan, dan Pengguna/Komunitas	membutuhkan kecepatan akses Internet yang memadai dan spesifikasi komputer yang agak tinggi
Sumber konten Penerbit/pemilik situs Pengguna	Kemampuan dalam melakukan aktivitas drag and drop, auto complete, chat, voice dapat dilakukan layaknya aplikasi desktop	Dapat mengakses internet melalui gadget lain selain komputer

REFERENSI

- Bente AD, Rico-Hesse R. 2006. Model of dengue virus infection. *Drug Discov Today Dis Models*. 3(1):97-103. doi: 10.1016/j.ddmod. 2006.03.014.
- Bernardo L, Izquierdo A, Prado I, Rosario D, Alvarez M, Santana E, Castro J, Martinez J, Rodriguez R, Morier L *et al*. 2008. Primary and secondary infections of *Macaca fascicularis* monkey with Asian and American genotypes of dengue virus 2. *Clin Vaccine Immunol*. 15(3): 439-446. doi: 10.1128/ CVI.00208-07.
- Kochel TJ, Watts DM, Gonzalo AS, Ewing DF, Porter KR, Russell KL. 2005. Cross-serotype neutralization of dengue virus in *Aotus nancyme* monkeys. *J Infect Dis*. 191(6):1000-1004. doi:10.1086/427511.
- Onlamoon N, Noisakran S, Hsiao HM, Duncan A, Villinger F, Ansari AA, Perng GC. 2010. Dengue virus-induced hemorrhage in a nonhuman primate model. *Blood*. 115(9):1823-1834. doi:10.1182/blood-2009-09-241990.
- [WHO] World Health Organization. 2009. Dengue and dengue haemorrhagic fever [internet]. [diacu 2009 Mei 6]. Tersedia dari: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs117/en/index.html>.