

**Yaasir Aidil Fitrah**

**(0110222277)**

**STT TERPADU NURUL FIKRI**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**DEPOK**

**2022**

**TUGAS 1**

**PEMROGRAMAN WEB**

PERKEMBANGAN WEB 1.0 – WEB 4.0

WEB 1.0 adalah generasi pertama dari website, pada saat itu pengguna hanya dapat mencari dan melihat – lihat data informasi yang ada di web dan era ini bisa disebut dengan era stastis.

Pada tahun 2003 dicetuskannya WEB 2.0 oleh O’Reilly Media. Web 2.0 dirasakan sebagai generasi kedua layanan berbasis web seperti jaringan social

Pada tahun 2001 pertama kali diperkenalkannya WEB 3.0, WEB 3.0 menawarakan metode yang sangat efesien dalam membantu komputer mengorganisasi dan menarik kesimpulan dari data online.

WEB 4.0 adalah private secretary dalam bentuk organisme buatan. Sebuah alat dimana aplikasi merekam rutunitas yang kita lakukan yang seluruh rutinitas tersebut bisa ketahui oleh komputer/device/tool/ program yang kita miliki yang di jalankan secara online.

## Web 1.0

WEB 1.0 secara umum dilambangkan untuk mengaksesan informasi dan memiliki sifat yang sedikit imteraktif. Pada era WEB 1.0 dapat disebut juga era **web statis** dan biasa digunakan untuk representasi konten statis dan dengan demikian menambahkan baanyak profesionalisme dalam karya menulis

Beberapa ciri atau karakteristik WEB 1.0 adalah :

* Merupakan halaman web yang statis atau 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.

Contoh Dari WEB 1.0

|  |
| --- |
| WEB 1.0 |
| Double Click |
| Ofoto |
| Akamai |
| Mp3.com |
| Britannica Online |
| Page View |
| Content Management System |
| Directory ( Taxonomy ) |
| Stickiness |

## Web 2.0

WEB 2.0 adalah sebuah istilah yang dicetuskan pertama kali oleh O’Reilly Media pada tahun 2003, dan dipopulerkan pada konferensi web 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.

“Web 2.0 adalah revolusi bisnis di dalam industri komputer yang terjadi akibat pergerakan ke internet sebagai platform, dan suatu usaha untuk mengerti aturan-aturan agar sukses di platform tersebut. ” Prinsip-prinsip Web 2.0 :

* Web sebagai platform
* Data sebagai pengendali utama
* Efek jaringan diciptakan oleh arsitektur partisipasi
* Inovasi dalam perakitan sistem serta situs disusun dengan

menyatukan fitur dari pengembang yang terdistribusi dan independen

(semacam model pengembangan “open source”)

* Model bisnis yang ringan, yang dikembangkan dengan gabungan isi dan layanan
* Akhir dari sikllus peluncuran (release cycle) perangkat lunak (perpetual beta)
* Mudah untuk digunakan dan diadopsi oleh user

Contoh Dari WEB 2.0

|  |
| --- |
| WEB 2.0 |
| Google adsense |
| Flickr |
| BitTorrent |
| Napster |
| Wikipedia |
| Cost Per Click |
| Wikis |
| Tagging ( Folksonomy ) |
|  |

## Web 3.0

Saat ini adaptasi Web 3.0 mulai dikembangkan oleh beberapa perusahaan di dunia seperti secondlife, Google Co-Ops, bahkan di Indonesia sendiri juga sudah ada yang mulai mengembangkannya, yaitu Li’L Online (LILO) Community.Dalam era web 3.0, pengembangan aspek interaksi sebuah web mulai dipertimbangkan.. Bagaimana sebuah web dapat memberikan sebuah interaksi sesuai dengan kebutuhan informasi setiap pemakaianya, merupakan sebuah tantangan utama dikembangkannya versi Web 3.0 ini.

Web  ini bisa dibilang sangat care dengan kebutuhan kita karena menyediakan apa saja yang kita butuhkan. Contoh sederhana, dengan dukungan teknologi 3-D animasi, kita bisa membuat profil avatar sesuai karakter kita kemudian melakukan aktivitas di dunia maya layaknya kehidupan sehari-hari kita di dunia nyata, mulai dari jalan-jalan, ke mall, ke book store, bercakap-cakap dengan teman lain, dsb.

Kalau bisa disimpulkan, 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

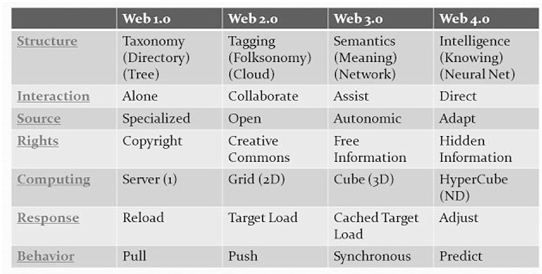
Contoh web 3.0 :  search engine seperti  Google (http://www.google.co.id.)

## Web 4.0

Konsep Web 4.0/4.x adalah private secretary dalam bentuk organisme buatan. Setiap hari seseorang pasti mempunyai sebuah rutinitas. Apapun bentuk rutinitasnya , seluruh rutinitas tersebut bisa diketahui oleh aplikasi komputer/program/tools/device yang kita miliki yang dijalankan secara online. Jadi kemanapun seseorang pergi, dan apapun yang dilakukan semuanya direcord oleh alat-alat tersebut yang nantinya akan digunakan jika ingin mengetahui informasi apa yang dibutuhkan, bahkan teknologi ini bisa mengingatkan, menginterupsi dan memberikan informasi manakala ada perubahan dari sebuah sechedule/rutinitas, membantu melakukan pencarian.

Inti dari 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 :

* Ubiquity
* Syarat ini dibutuhkan karena domain dari teknologi Web 4.0 adalah aktivitas bukan hanya sekedar data, dan sebagian besar aktivitas manusia berjalan offline.
* 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.
* Connection
* Tanpa relasi/hubungan seseorang tidak ada artinya dalam teknologi Web 4.0 karena teknologi ini dikembangkan untuk kepentingan ini (making connection).



REFERENSI

* <https://mitrainformatikaindonesia.co.id/perbedaan-web-1-0-2-0-dan-3-0/>
* <https://millataha.wordpress.com/2015/01/27/perbedaan-antara-web-1-0-web-2-0-dan-web-3-0/>
* <http://222monicayoshe.blogspot.com/2018/10/perbedaan-teknologi-web-10-sampai-40.html>
* <https://id.spot-the-difference.info/difference-between-web-1>
* <https://www.researchgate.net/publication/339663250_Artikel_Sejarah_Web_Service_-_177006078_177006037>
* <https://dailysocial.id/post/apa-itu-website>
* <https://www.w3.org/community/webed/wiki/The_history_of_the_Web>
* <https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/file_2013-09-30_20:46:57_Lalang_Erawan,_M.Kom__Sejarah_Standar_Web.pdf>
* <http://dwiseftih25.blogspot.com/2018/11/inovasi-sistem-informasi-tugas-3.html>
* <https://id.itpedia.nl/2018/11/12/web-4-0-the-internet-of-things-en-ai/>