Nama : Muhammad Ramdan  
NIM : 1904637  
Kelas : TE02 2019

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Studi | Tujuan Penelitian | Metode Penelitian | Hasil Penting |
| 1 | Afghan Amar Pradipta., Yuli Adam Prasetyo, ST.,MT., Nia Ambarsari, S.Si.,MT, (2015).  Pengembangan Web *E-Commerce* Bojana Sari Menggunakan Metode *Prototype*. | Untuk mengembangkan sebuah web *e-commerce* yang mampu mempermudah proses pemesanan dan penyebaran informasi dan tidak banyak menghabiskan biaya operasional. | Metode *Prototype* untuk mendapat gambaran aplikasi yang dibangun melalui tahap pembangunan aplikasi *prototype* terlebih dahulu yang akan dievaluasi oleh user. | Perusahaan dengan mudah menyampaikan informasi mengenai produk perusahaan kepada pelanggan, proses pemesanan dan validasi pembayaran dilakukan dengan mudah dengan adanya fitur sistem pemesanan dan fitur sistem pembayaran, serta fitur pelacakan status mempermudah pelanggan mendapatkan informasi seputar status pemesanan, status pembayaran, dan status pengiriman yang disampaikan perusahaan. |
| 2 | Niko Ibrahim (2007).  Pengembangan Aplikasi Semantic Web Untuk Membangun Web yang Lebih Cerdas. | Untuk membangun web yang lebih cerdas yang menyatukan interaktifitas pengguna, kolaborasi informasi dan kecerdasan buatan. | Melakukan analisis terhadap pengembangan aplikasi *semantic web*. | *Semantic Web* tidak hanya berguna sebagai informasi yang dapat di baca oleh manusia melainkan juga menjadi sumber informasi yang bisa di proses dan dimengerti oleh komputer. |
| 3 | Asti Herliana, Prima Muhammad Rasyid (2016).  Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap Development Berbasis Web. | Untuk membantu sistem analis akan kebutuhan yang mendetail tentang proyek yang sedang dikerjakan dan meningkatkan kinerja *programmer* dalam mengembangkan perangkat lunak. | Dengan observasi aktivitas yang dilakukan para pekerja yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak di CV. Passion IT Jl. Denpasar No. 68 Antapani, Bandung dan melakukan studi pustaka untuk mencari referensi yang berhubungan dengan observasi yang dilakukan. Model pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah *Waterfall* Model. | 1. Membantu mendokumentasikan proyek dengan baik sehingga dapat dipantau secara *realtime* oleh sistem analis. 2. Membantu sistem analis dalam menyimpan informasi modul yang harus dikerjakan oleh *programmer*. 3. Memudahkan Programmer dalam hal mengambil modul yang dikerjakan terlebih dahulu 4. Tersimpannya informasi perbaikan modul yang harus diperbaiki dari sistem analis untuk diberikan kepada *programmer*. |
| 4 | Agus Nur Khomarudin, Liza Efriyanti, Muhammad Tafsir (2018).  Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. | 1. Untuk mengembangkan Sistem Informasi Alumni Matematika Unnes berbasis web guna menunjang perbaikan tata kelola dan administrasi di Jurusan Matematika UNNES. 2. Untuk melengkapi fungsi sistem informasi 3. Untuk mengevaluasi serta mengetahui hasil umpan balik *stakeholder* terhadap sistem informasi yang dikembangkan oleh Jurusan Matematika. | Dalam membangun sistem ini digunakan metodologi pengembangan sistem mulai dari desain produk, validasi produk, revisi produk, implementasi dan umpan balik *stakeholder* serta menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan MySQL sebagai *database*nya. | Pengembangan Sistem Informasi Alumni Matematika Unnes berbasis web sangat berguna untuk menunjang perbaikan tata kelola dan administrasi di Jurusan Matematika Unnes, dan melengkapi fungsi sistem informasi jurusan. |
| 5 | M.A. Muslim (2012).  Pengembangan Sistem Informasi Jurusan Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pelayanan dan Akses Informasi. | Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pelayanan dan akses informasi. | Metode penelitian yang digunakan yaitu metodologi pengembangan sistem mulai dari desain produk, validasi produk, revisi produk, implementasi dan umpan balik stake holder serta menggunakan bahasa pemrograman. | Pengembangan Sistem Informasi Alumni Matematika Unnes berbasis web sangat berguna untuk menunjang perbaikan tata kelola dan administrasi di Jurusan Matematika Unnes, dan melengkapi fungsi sistem informasi jurusan. |
| 6 | A. Doyan, I.K.Y. Sukmantara (2014).  Pengembangan Web Intranet Fisika Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMK. | Untuk mengembangkan media pembelajaran web intranet fisika dan mengetahui pengaruhnya terhadap penguasaan konsep dan kemampuan pemecahan masalah siswa. | Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan media, dan tahap uji coba media. | Pembelajaran web intranet fisika efektif meningkatkan penguasaan konsep tetapi tidak efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. |
| 7 | Kirana Rukmayuninda Ririh, Nur Laili, Adityo Wicaksono, Silmi Tsurayya (2020).  Studi Komparasi dan Analisis SWOT Pada Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Di Indonesia. | Untuk mengukur implementasi AI serta menganalisis konten terhadap beberapa implementasi AI yang ada. | Metode deskriptif dengan teknik *qualitative content analysis* serta tinjauan lapangan. | Peningkatan efektivitas dan efisiensi perusahaan merupakan faktor utama yang mendorong tingginya tingkat implementasi, namun implementasi dan pengembangan teknologi AI akan kurang maksimal jika tidak diperhatikan secara detil atau disandingkan dengan teknologi lain (teknologi pangan dan lain-lain). |
| 8 | Mahda Noura, Amelie Gyrard, Sebastian Heil, Martin Gaedke (2019).  Automatic Knowledge Extraction to build Semantic Web of Things Application. | Untuk menyusun data heterogen di web, untuk mengatasi interoperabilitas semantik, dan untuk mengidentifikasi topik yang paling penting dari banyaknya ranah aplikasi yaitu *smart home , smart city,* dan *smart weather.* | Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisis topik utama yang sering muncul dalam ontologi yang ada dari domain aplikasi IoT tertentu, menggunakan teknik pembelajaran mesin dan mengandalkan kumpulan 4500 artikel ilmiah teks lengkap yang dibuat secara sistematis dalam 3 domain aplikasi IoT yang berbeda. | 1. Mengurangi waktu pengembangan dan beban kerja manusia secara keseluruhan untuk membuat skema apapun 2. Meningkatkan penggunaan topik untuk interoperabilitas yang lebih baik 3. Membantu peneliti untuk tetap update dengan literatur ilmiah dan konten ontologi yang ada |
| 9 | Dwi Wijonarko, Rizal Fathoni Aji (2018).  Perbandingan Phonegap dan React Native Sebagai Framework Pengembangan Aplikasi Mobile | Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sebuah aplikasi mobile Penilaian dan Penjadwalan Mata Kuliah pada Politeknik Kota Malang menggunakan framework React Native dan Phonegap, melakukan perbandingan performa dari aplikasi mobile yang dibangun menggunakan framework React Native dan Phonegap, dan menentukan perangkat frameworks yang tepat dalam mengembangkan aplikasi mobile hybrid khususnya platform Android. | Metode penelitian yang digunakan yaitu melakukan observasi terhadap sistem informasi akademik yang sudah ada, dan mengumpulkan data hasil uji dari berbagai perangkat. Penulis juga mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi mobile hybrid menggunakan framework yang digunakan dalam sistem informasi penilaian dan penjadwalan di Politeknik Kota Malang. | Hasil penelitian yang didapatkan yaitu framework yang digunakan dalam membangun aplikasi menghasilkan aplikasi yang sama-sama bisa diterapkan dalam kegiatan yang berhubungan dengan perkuliahan, aplikasi yang dibangun dengan Phonegap memiliki keunggulan dalam waktu pengerjaan aplikasi yang lebih singkat, React Native menghasilkan tampilan yang lebih alami dan asli sedangkan Phonegap sangat bergantung pada CSS Framework untuk tampilan aplikasinya, dan penggunaan sumberdaya perangkat memori dan CPU dari masing-masing aplikasi hampir sama dan berimbang. |
| 10 | Anurag Kumar, Ravi Kumar Singh.  Comparative Analysis of Angularjs and Reactjs. | Untuk memahami dan menganalisis perbandingan AngularJS dan ReactJS. | Metode yang digunakan yaitu dengan membuat perbandingan AngularJS dan ReactJS pada atribut yang berbeda. | Beberapa atribut Angular lebih baik dan pada atribut lainnya, React juga lebih baik. React memberi kebebasan dan kesederhanaan, tetapi tidak memiliki kekuatan deklaratif Angular. Fitur Angular merupakan kerangka kerja yang jauh lebih lengkap daripada React, tetapi itu tidak berarti banyak ketika kita tidak melihat kebutuhan akan sebagian besar fitur yang disediakan Angular. Kita harus menuliskan sedikit kode pada React, sehingga React akan jauh lebih baik daripada Angular karena React merupakan implementasi dari DOM virtual. Dukungan untuk Angular jauh lebih baik, sedangkan untuk React baru saja di mulai. |
| 11 | Johnny Stenback, Philippe Le Hegaret, Arnaud Le Hors (2002).  Document Object Model (DOM) Level 2 HTML Specification. | Tujuan penelitian ini adalah untuk mendefinisikan *HTML DOM* level 2 yang memungkinkan program dan skrip dapat mengakses dan memperbarui konten dan struktur secara dinamis. | Metode penelitian ini yaitu menganalisis dokumen yang digunakan. | Hasil penelitiannya yaitu dapat menentukan operasi dan *queri* yang dapat dibuat pada elemen *HTML* manapun, dapat mengakses dan memodifikasi gaya yangg ditentukan melalui *CSS* dan mendefinisikan sebuah model acara yang dapat digunakan dengan dokumen *HTML* lainnya. |
| 12 | Roland H. Steinegger, Pascal Giessler, Benjamin Hippchen, Sebastian Abeck.  Overview of Domain-Driven Design Approach to Build Microservice-Based Applications | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dari proses pengembangan perangkat lunak berbasi DDD untuk membangun layanan mikro yang berorientasi pada sumber daya yang akan membutuhkan aplikasi yang digunakan. | Metode penelitian ini yaitu menekankan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian fase. | Hasil dari penelitian ini yaitu mengatur dan membagi perangkat lunak terdistribusi blok bangunan, mengidentifikasi seperangkat artefak yang memadai, serta mendapatkan API web untuk layanan mikro dengan kualitas aspek seperti evolvabilitas. |
| 13 | Dominic Travis Kudiabor (2020).  State Management with React-Redux. | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menetapkan signifikansi dan kepraktisan penggunaan React-Redux, menguraikan fungsi dari ketiga bagian yaitu *store, actions and reducers* yang saling berhubungan satu sama lain, dan untuk mengungkap kompleksitas implementasi pribadi tentang *Redux Library.* | Metode yang digunakan yaitu menganalisis penggunaan *React-Redux* pada sistem manajemen. | Hasil penelitian memungkinkan pengembang *React* mengoptimalkan aplikasi mereka dengan menggunakan manajemen keadaan global serta dengan beberapa tindakan asinkron akan mendapatkan keuntungan yang signifikan dari managemen negara. |
| 14 | Fred Doughlis, Antonio Haro, Michael Rabinovich (1997).  HPP : HTML Macro- Preprocessing Support Dynamic Document Caching. | Tujuan penelitian penulis yang disebut sebagai HPP (pra-pemrosesan HTML) untuk mendukung sumber daya yang berisi jumlah variabel elemen statis dan dinamis. | Metode yang digunakan adalah analisis dan praktik pada variabel elemen. | Hasil dari penelitian ini yaitu untuk mendukung caching dokumen HTML dinamis, dan menghasilkan pengurangan jumlah yang luar biasa yang harus diambil dari server setiap di akses. |
| 15 | William Danielson (2016).  React Native Application Development. | Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi kerangka dari *React Native* dan seberapa baik aplikasinya, menganalisis kinerja *React Native* dengan membandingkan aplikasi serupa yang ada di *android*. | Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mengimplementasikan pengembangan aplikasi yang akan dibuat dan mereplika aplikasi *React Native* serta menganalisis seberapa baik aplikasi ketika digunakan. | Hasil dari penelitian ini yaitu memberikan respon positif terhadap penggunaan *React Native* karena beberapa pengguna tida dapat membedakan kedua aplikasi dan hampir semua pengguna tidak keberatan menggunakan aplikasi *React Native*. Dalam pengukurannya menunjukan bahwa keunggulan kinerja dari aplikasi android tidak menonjol. *React Native* juga merupakan kerangka kerja yang menarik dalam pengembangannya untuk aplikasi *mobile* ke tingkatan yang lebih tinggi lagi. |
| 16 | Prateek Rawat, Archana N. Mahajan (2020).  ReactJS : A Modern Web Development Framework. | Tujuan penelitian ini yaitu untuk menyajikan sorotan yang berbeda dari *ReactJs* bersamaan dengan bagaimana sorotan ini digunakan dalam membangun aplikasi, memperkenalkan aplikasi serta manfaatnya. | Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan kerangka kerja dari *ReactJs*. | Hasil penelitian ini yaitu *ReactJs* dapat membantu perusahaan untuk mencapai tujuan mereka, memperkuat relevansinya di pasar untuk waktu yang lebih lama dan di waktu yang akan datang. |
| 17 | Sanchit Aggarwal (2018).  Modern Web-Development Using ReactJS. | Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik , cepat dan kuat dengan pengembangan aplikasi web menggunakan *ReactJs* serta mengubah data tanpa penyegaran ke halaman berikutnya. | Metode yang digunakan yaitu pengembangan web modern dengan menggunakan *ReactJs*. | Hasil penelitian ini yaitu memberikan kemudahan, efisiensi dan aksesibilitas yang besar serta memiliki kekuatan dan fitur yang kuat untuk memenuhi persyaratan tren saat ini. |
| 18 | Nenad Jovanovic, Christopher Kruegel, Engin Kirda (2006).  Pixy : A Static Analysis Tool for Detecting Web Application Vulnerabilties (Short Paper). | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas masalah kerentanan aplikasi web melalui analisis kode sumber statis, untuk menemukan kerentanan poin dalam sebuah program, untuk meningkatkan kebenaran dan presisi dari hasil serta untuk mendeteksi kerentanan skrip *cross-site nerability* dalam skrip PHP. | Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisi yang bersifat *interprosedural* untuk memberikan tingkat presisi yang tinggi. | Hasil penelitian ini yaitu Pixy mampu mendeteksi kelemahan skrip *cross-site* di PHP skrip serta penulis percaya bahwa konsep yang mereka sajikan dapat memberikan solusi efektif untuk pengguna dan penyedia aplikasi web. |
| 19 | Faisal Fajar Nursaid, Adam Hendra Brata, Agi Putra Kharisma (2020).  Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri). | Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sistem informasi pengelolaan persediaan barang yang ada di Toko Uda Fajri. | Metode yang digunakan yaitu dengan prototyping. Penulis juga mencari studi pustaka yang digunakan sebagai referensi pendukung untuk penelitian ini serta melakukan observasi dan wawancara secara langsung. | Hasil penelitian menggambarkan bahwa sistem dapat berjalan denga baik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Lalu pada pengujian User Acceptance Testing (UAT) menggunakan instrumen kuesioner dan metode skala likert, yang mana terdapat 4 tahap pengujian UAT dari tahap pengujian reaksi pengguna terhadap sistem yang memiliki persentase 80%, reaksi pengguna terhadap antarmuka memiliki persentase 68%, reaksi pengguna saat mengoperasikan sistem memiliki persentase 96%, dan reaksi pengguna terhadap fungsionalitas sistem memiliki persentase 76%. |
| 20 | Le Tran Anh Vu, Tran Nguyen Thuy An (2020).  Implementation of React-Redux in Web Application. | Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari ReactJs dan Redux, mengeksplorasi penggunaan ReactJs dan mengetahui manfaat dari penggunaan Redux. | Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan beberapa tesis yang tersedia, buku, dan dokumentasi teknis resmi serta melakukan praktik pada temuan aplikasi untuk menyimpulkan hasilnya. | Hasil dari penelitian ini yaitu pengembang dapat berbagi dan menggunakan kembali komponen aplikasi, bisa menggunakan komponen sesuai dengan keinginan melalui properti dan fitur status, mengurangi pengurangan beban kerja dan kemudahan perawatan aplikasi, dan dapat membantu mengelola data bersama dengan lebih logis dan andal. |
| 21 | Pierre-Alain Muller, Philippe Studer, Frederic Fondement, Jean Bezivin (2005).  Platform Independent Web Application Modeling and Development With Netsilon. | Tujuan penelitian ini adalah untuk menyediakan tinjauan tentang aplikasi web, menyajikan jenis model yang penulis gunakan untuk pemodelan aplikasi web, merinci elemen pemodelan yang baru yang telah diperkenalkan untuk pemodelan komposisi dan navigasi, menyajikan bahasa Xion yang digunakan penulis, membahas transformasi PIM ke PMS serta melakukan evaluasi terkait penelitian yang telah dilakukan. | Metode penelitian yang digunakan yaitu mengembangkan metamodel yang telah ditentukan dengan Netsilon. | Hasil dari penelitian ini adalah meningkatkan level abstraksi, meningkatkan produktivitas dalam proses pengembangan aplikasi dan web, proses keseluruhan tidak mengubah kebiasaan kerja para desainer grafis dan integrators HTML, dan menghasilkan berbagai PSM yang dapat dieksekusi dari PIM yang sama. |
| 22 | Rizky Parlika, Rico Sandyca N, Bagus Andreanto, Maulana Ihsanur R, Alif Fahri M (2019).  IMPLEMENTASI OTENTIKASI DENGAN TEKNOLOGI QR-CODE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CODEIGNITER DAN REACT NATIVE | Tujuan penelitian yaitu menghasilkan suatu system login yang sangat efisien tanpa perlu menginputkan username dan password tinggal melakukan scan terhadap qrcode, dan menghasilkan terobosan terbaru untuk memecahkan masalah dalam industry teknologi 4.0 dengan cepat. | Metode yang digunakan yaitu metode waterfall dimana ini digunakan untuk pengembangan perangkat lunak secara berurutan, dimana diagram yang dibentuk seperti air terjun yang mengalir ke bawah. Adapun didalamnya terdapat proses-proses yang meliputi beberapa fase atau tahapan. Berdasarkan dari aplikasi yang dibuat, metode waterfall yang berjalan secara terurut ini dimulai dari fase Analisa, Desain, Implementasi, Uji Coba dan Validasi. | Hasil dari penelitian yaitu fungsi login sistem menggunakan QRCode dapat diterapkan dalam startup dan dapat memberikan kemudahan bagi user dalam mengakses data, dapat digunakan sebagai alternatif mengganti username dan password saat user lupa data dan dengan melakukan scan otomatis user dapat login, serta waktu implementasi login pada system dapat lebih efisien dan mudah. |
| 23 | ProTech Professional Technical Services, Inc.  React Native. | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *cross-platform* dengan satu kode basis. | Menggunakan metode teknik modern dan praktik dalam menggunakan data. | Aplikasi ini memudahkan para penggunanya terutama pengembang yang berpengalaman yang ingin membuat aplikasi *iOS* dan *Android.* |
| 24 | Niclas Hansson, Tomas Vidhall (2016).  Effects On Performance and Usability For Cross-Platform Application Development Using React Native. | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kerangka kerja dari cross-platform, mengembangkan aplikasi menggunakan React Native dan mengembangkan aplikasi yang sama dalam bahasa asli pada Android dan iOS agar dapat membandingkan aplikasi React Native dengan aplikasi asli lainnya. | Metode yang digunakan yaitu menganalisis dan membandingkan hasil yang didapatkan. | Hasil penelitian menunjukan bahwa versi React Native dari aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang serupa dengan aplikasi asli yang secara signifikan mempengaruhi kinerjanya. Hasil lainnya menunjukan bahwa untuk aplikasi tertentu sekitar 75% dari kode React Native dapat digunakan oleh kedua platform dan sangat mudah menambahkan kode khusus pada platform. |
| 25 | Hindia Mohammed (2020).  Storage Portal : A React-Redux Web Application Utilizing Polarion for Test Data Management. | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *client server* berbasis web yang mencakup tim CFD dan tim kinerja lainnya. Aplikasi yang diusulkan tim CFD memungkinkan untuk mencatat data uji ke dalam *Polarion*. Kemudian, tim kinerja yang memiliki izin untuk mengakses data akan menyaring data tes yang diperlukan untuk analisis. | Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu mencatat data uji yang telah di dapat lalu melakukan analisis terhadap data tersebut. | Aplikasi ini sangat berguna dan diperlukan untuk otomatisasi pencarian data tes di *Polarion*. Data secara otomatis akan di saring menggunakan *Polarion* dan terbukti menghasilkan data uji yang mudah, terpusat dan standar. |
| 26 | Wenhao Wu (2018).  React Native vs Flutter, Cross-Platform Mobile Application Frameworks. | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjalankan studi komprehensif tentang perangkat *React Native* dan *Flutter.* | Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan membandingkan kinerja dan proses pengembangan dari masing-masing perangkat baik itu *React Native* dan *Flutter*. | *React Native* dan *Flutter* membuktikan nilai yang baik dalam membentuk kerangka aplikasi, memberikan efisiensi dan kenyamanan yang dapat mendorong peningkatan produk ke pasar. |
| 27 | Tung, Tung KhuatKhuat (2018).  Developing a Frontend Application using ReactJS and Redux Developing a Frontend Application using ReactJS and Redux. | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem manajemen konten (CMS) dalam penggunaan internal perusahaan dan mengelola data produk perusahaan. | Metode yang digunakan dengan mengembangkan sistem untuk mengakses tabel database serta modifikasinya. | Hasil dari penelitian ini yaitu produk ini memiliki daya tahan tinggi, modifikasi dan skalabilitas. Perusahaan dapat menggunakan sistem di masa depan untuk mengelola konten semua aplikasi seluler jaringan sosial mereka. |
| 28 | Alan Brown, Simon Johnston, Kevin Kelly (2002).  Using Service Oriented Architecture and Component-Based Development to Build Web Service Applications. | Tujuan penelitian ini untuk memberikan pemahaman tentang layanan dan arsitektur berorientasi layanan untuk solusi perangkat lunak dalam skala *enterprise*, untuk mengeksplorasi isu-isu terkait dengan implementasi layanan secara umum serta menyelidiki bagaimana cara untuk menafsirkan petunjuk umum untuk arsitektur berorientasi layanan sebagai pola desain yang spesifik untuk layanan web. | Metode penelitian menggunakan model layanan yang diambil dari model berbasis komponen yang ada. Pola dan desain yang sama dapat diterapkan untuk membantu transformasi ke model yang berorientasi pada pelayanan. Pola dan desain ini dapat digeneralisasi, otomatis dan kemudian di instantiasi dengan alat transformasi. | Mengurangi biaya pengembang, meningkatkan prediksi implementasi dan meningkatkan kualitas dengan menggunakan kembali pola yang sudah terbukti. Dengan menerapkan arsitektur beorientasi layanan dan membuat kode dalam perangkat otomatisasi seperti XDE akan memungkinkan untuk membuat pilihan dan keputusan terbaik untuk mengimplementasikan layanan lebih cepat dan lebih dapat diandalkan. |
| 29 | Radek Burget (2016).  Visual HTML Document Modeling for Information Extraction. | Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi informasi tertentu dalam dokumen, untuk menciptakan model abstrak properti visual dari dokumen yang independen pada teknologi yang digunakan dan cara penggunaanya serta mencari beberapa pola dalam struktur yang logis yang sesuai dengan informasi yang akan di ekstrak. | Metode yang digunakan yaitu metode ekstraksi informasi pada dokumen HTML yang didasarkan pada penemuan beberapa pola dalam kode HTML dan didasarkan juga pada pemodelan tampilan visual dokumen. | Metode yang peneliti gunakan cocok untuk mengekstrak data dari data terstruktur dokumen hingga data intensif. Manfaat utama dari penggunaan metode ini adalah penggunaan model abstrak dari informasi visual. Metode ini juga tidak bergantung pada cara bagaimana penampilan visual elemen teks telah dicapai menggunakan HTML atau teknologi lainnya. |
| 30 | Avraham Leff, James T. Rayfield (2001).  Web-Application Development Using the Model/View/Controller Design Pattern. | Penelitian pengembangan aplikasi web menggunakan pola desain model/tampilan/ pengontrol untuk membuat sistem perangkat lunak yang interaktif, dan untuk memperkenalkan konsep pembagian aplikasi web yang fleksibel yang memungkinkan pengembang untuk menerapkan desain model/pengendali dengan cara terpisah. | Pengembangan aplikasi web ini menggunakan pola Model View Controller (MVC). | Model/tampilan/pola desain berbasis partisipasi dapat digunakan dalam lingkungan berbasis lokasi yang tergantung pada intrinsik berupa aplikasi web terpisah, penetapan permen-partiase web yang fleksibel memungkinkan kode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi mandiri dan dalam satu ruang, untuk digunakan (tanpa modifikasi) dalam penyebaran ke berbagai platform klien dengan skema partisi yang diinginkan serta dengan *scenario flows* dapat memberikan wawasan kepada klien agar menggunakan aplikasi ini dengan baik. |