



UNIVERSITAS INDONESIA

**PEERTOCP: *LOCAL-FIRST REAL-TIME COLLABORATIVE CODE EDITOR*
BERBASIS WEBRTC**

SKRIPSI

HOCKY YUDHIONO

1906285604

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPOK
DESEMBER 2022**



UNIVERSITAS INDONESIA

**PEERTOCP: *LOCAL-FIRST REAL-TIME COLLABORATIVE CODE EDITOR*
BERBASIS WEBRTC**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komputer**

HOCKY YUDHIONO

1906285604

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPOK
DESEMBER 2022**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Hocky Yudhiono

NPM : 1906285604

Tanda Tangan :

Tanggal : 20 November 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Hocky Yudhiono

NPM : 1906285604

Program Studi : Ilmu Komputer

Judul Skripsi : *PeerToCP: Local-first Real-time Collaborative Code Editor Berbasis WebRTC*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Muhammad Hafizhuddin Hilman ()
S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Penguji 1 : Penguji Pertama Anda ()

Penguji 2 : Penguji Kedua Anda ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 1 Desember 2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*PeerToCP: Local-first Real-time Collaborative Code Editor Berbasis WebRTC*” yang menjadi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan Sarjana Ilmu Komputer di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia. Penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak-pihak lain, khususnya kepada:

- kedua orang tua dan keluarga penulis yang mendukung proses perkuliahan sembari menyelesaikan skripsi ini;
- Bapak Muhammad Hafizhuddin Hilman S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang senantiasa memberikan dukungan mental dan pengetahuan;
- Ibu Dr. Putu Wuri Handayani, S.Kom., M.Sc., Ibu Dr. Eng. Laksmi Rahadiani S.Kom., M.Sc., dan Ibu Annisa Monicha Sari, S.Kom., M.Kom. selaku dosen yang membimbing dan memberikan ilmu metodologi penelitian dan penulisan ilmiah;
- serta teman-teman penulis: Kenta, Irfancen, Raihan, Adit, Adimas, Sena, Kak Prabowo, Pikatan, dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu namanya, karena setia menemani dan memberikan dukungan mental kepada penulis.

Penulis juga menyadari bahwa masih terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan karya ilmiah ini. Penulis berharap karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi untuk pengembangan dan peradaban ilmu pengetahuan teknologi dan informatika dunia, terutama bangsa Indonesia.

Depok, 20 November 2022

Hocky Yudhiono

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hocky Yudhiono
NPM : 1906285604
Program Studi : Ilmu Komputer
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PeerToCP: Local-first Real-time Collaborative Code Editor Berbasis WebRTC

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 20 November 2022

Yang menyatakan

(Hocky Yudhiono)

ABSTRAK

Nama : Hocky Yudhiono
Program Studi : Ilmu Komputer
Judul : PeerToCP: *Local-first Real-time Collaborative Code Editor*
Berbasis WebRTC
Pembimbing : Muhammad Hafizhuddin Hilman S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Isi abstrak.

Kata kunci:

Keyword satu, kata kunci dua

ABSTRACT

Name : Hocky Yudhiono
Study Program : Computer Science
Title : PeerToCP: WebRTC Based Local-first Real-time Collaborative
Code Editor
Counsellor : Muhammad Hafizhuddin Hilman S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Abstract content.

Key words:

Keyword one, keyword two

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR KODE PROGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Penelitian	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 WebSocket	7
2.2 WebRTC	8
2.2.1 RTCPeerConnection	9
2.2.2 MediaStream	9
2.2.3 RTCDataChannel	9
2.2.4 <i>Signalling Server</i>	10
2.2.5 SDP (<i>Session Description Protocol</i>)	11
2.2.6 ICE (<i>Interactive Connectivity Establishment</i>)	11
2.3 Editor Kode Kolaboratif	12
2.4 OT (<i>Operational Transformation</i>)	13

2.5	CRDT (<i>Conflict-Free Replicated Data Type</i>)	14
2.6	Penelitian Terkait	15
3	METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1	Pendekatan dan Tahapan Penelitian	16
3.2	Metode dan Skenario Evaluasi	17
4	DESAIN DAN IMPLEMENTASI	19
4.1	<i>Library</i> dan <i>Framework</i> Terkait	19
4.2	Desain Sistem	21
4.3	CRDT (<i>Conflict-Free Replicated Data Type</i>) Berbasis Peer-To-Peer	23
4.4	Metode <i>Operational Transformation</i> Berbasis <i>Client-Server</i>	24
4.5	CRDT (<i>Conflict-Free Replicated Data Type</i>) Berbasis <i>Client-Server</i>	25
4.6	Desain Evaluasi	25
5	HASIL DAN PEMBAHASAN	26
5.1	Evaluasi Subjektif Performa Aplikasi	26
5.2	Evaluasi Latensi	26
5.3	Evaluasi Memori	26
6	PENUTUP	27
6.1	Kesimpulan	27
6.2	Saran	27
	DAFTAR REFERENSI	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Diagram Contoh Perubahan pada <i>Rich Text Editor</i>	13
Gambar 2.2.	Diagram Ilustrasi OT	14
Gambar 3.1.	Bagan Alur Penelitian	16
Gambar 4.1.	<i>Activity Diagram</i> Alur Penggunaan Secara <i>High Level</i>	22
Gambar 4.2.	Arsitektur yang Menggunakan WebRTC dengan <i>WebSocket Signalling</i> dan CRDT	23
Gambar 4.3.	Arsitektur yang Menggunakan WebSocket dan <i>Operational Transformation</i>	24
Gambar 4.4.	Arsitektur yang Menggunakan WebSocket dan <i>CRDT</i>	25

DAFTAR TABEL

DAFTAR KODE PROGRAM

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. CHANGELOG	34
Lampiran 2. Judul Lampiran 2	36

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang perkembangan teknologi komunikasi waktu nyata, aplikasinya di internet pada saat ini, serta tantangan dan hambatan perkembangan teknologi ini untuk dapat digunakan secara komersial bagi publik. Melalui latar belakang, disusun gagasan pengembangan dan implementasi sederhana sistem aplikasi yang memanfaatkan teknologi tersebut. Ada pula tujuan, manfaat, serta batasan penulisan untuk memberikan konteks visi, misi, dan lingkup pengembangan yang turut disampaikan pada bab ini.

1.1 Latar Belakang

Penggunaan aplikasi yang menghubungkan orang baik secara lisan maupun tulisan secara waktu nyata (*real-time*) semakin marak digunakan. Pada situasi pandemi COVID-19 selama penelitian ini, perusahaan dan institusi pendidikan mengadakan aktivitas jarak jauh dan membutuhkan suatu media komunikasi yang dapat diandalkan. Beberapa aplikasi yang umum digunakan ialah produk-produk Google Workspace, seperti Google Docs, Google Slides, Google Meet, ataupun dari pengembang lain, yakni WhatsApp, LINE, JetBrains Code With Me, Zoom, dan masih banyak lagi. Tidak lepas pula dari permainan video multipemain yang membolehkan pemainnya berinteraksi secara langsung dengan latensi yang cenderung rendah dan terasa seperti waktu nyata.

Teknologi komunikasi waktu nyata atau RTC (*real-time communications*) merupakan sebuah istilah metode telekomunikasi untuk beberapa pengguna yang berinteraksi dengan latensi atau waktu jeda yang relatif rendah terhadap respons pengguna (Arefin, Azad, & Kabir, 2013). Teknologi RTC mulai menjadi fokus penelitian dan penggunaan sejak dikenalkannya teknologi *WebSocket* pada tahun 2008 (Fette & Melnikov, 2011; Reynolds, 2008). Antarmuka pemrograman *WebSocket* membolehkan adanya sesi komunikasi interaktif dua arah antara server dan pengguna (Fette & Melnikov, 2011). Beberapa contoh aplikasi dari penggunaan *WebSocket* ialah aplikasi obrolan pesan, permainan daring, dan editor dokumen yang dapat digunakan oleh beberapa pengguna bersamaan. Penggunaan *WebSocket* dimanfaatkan untuk menurunkan latensi dan membuat komunikasi dalam waktu nyata dapat terwujud melalui implementasi yang optimal.

RTC (*real-time communications*) dengan *WebSocket* diaplikasikan pada salah satu aplikasi penyuntingan dokumen yang umum digunakan yakni Google Docs yang fiturnya dikembangkan pada tahun 2010 (Belomestnykh, 2010). Google Docs menggunakan metode khusus yaitu OT (*operational transformation*) yang mendukung berbagai kapabilitas kolaborasi (Day-Richter, 2010; Harris, 2010). Teknologi ini mulai berkembang dan diteliti pada tahun 1989 (Ellis & Gibbs, 1989). Sepanjang perkembangannya, ada beberapa isu kesalahan pada metode OT yang terdeteksi dan diselesaikan secara bertahap. Implementasi dari metode ini juga memiliki banyak variasi serta keuntungan dan kerugiannya masing-masing, baik dari aspek memori maupun waktu. Salah satu pengembang aplikasi Google Wave, yang merupakan teknologi pendahulu Google Docs membutuhkan waktu sekitar dua tahun untuk menyelesaikan implementasi dari metode OT ini (Gentle, 2011). Meskipun membutuhkan waktu lama, Google Docs menjadi salah satu produk editor teks andalan dengan kolaborasi waktu nyata yang memanfaatkan arsitektur *client-server* dan masih digunakan hingga saat ini.

Seiring perkembangan teknologi, pada tahun 2011 WebRTC dikenalkan sebagai protokol dan antarmuka pemrograman aplikasi yang mendukung komunikasi waktu nyata dua arah yang bekerja secara *peer-to-peer* (Dutton et al., 2012). WebRTC menyediakan suatu protokol untuk membolehkan suatu klien untuk berkomunikasi langsung dengan klien-klien lain tanpa melalui server, setelah melakukan proses *signalling* yakni istilah untuk inisiasi koneksi melalui server (Sredojev, Samardzija, & Posarac, 2015). WebRTC dikembangkan dengan tujuan utama untuk melakukan komunikasi waktu nyata dengan data yang lebih besar, seperti media suara dan video (Dutton et al., 2012). Muatan ke server juga menjadi lebih ringan karena hanya digunakan untuk *signalling*. Hal ini cenderung meningkatkan skalabilitas dan menyediakan lebih banyak ketersediaan jaringan WebRTC terhadap klien bila dibandingkan dengan *client-server*.

WebRTC juga mulai diteliti untuk dapat digunakan dalam berbagai kasus penggunaan, salah satunya untuk penyuntingan dokumen secara berkolaborasi dan dalam waktu nyata. Metode OT yang umumnya digunakan pada arsitektur *client-server* memiliki beberapa properti khusus pada sifat konvergensi hasil akhirnya yang menyebabkan implementasinya pada arsitektur *peer-to-peer* akan lebih sulit (C. Sun, Xu, & Ng, 2017). Sesuai namanya, OT (*operational transformation*) meresolusi dengan melakukan transformasi terhadap operasi-operasi penyuntingan yang dilakukan terhadap suatu dokumen (Smith, 2012). Pada arsitektur *client-server*, metode ini mengandalkan suatu server sebagai satu

sumber kebenaran data (*single source of truth*) yang akan menyelesaikan resolusi setiap operasi yang masuk dari setiap kliennya.

Perkembangan struktur data yang disebut dengan *Conflict-free replicated data type* (CRDT) mulai menjadi alternatif untuk metode resolusi pada arsitektur *peer-to-peer*. CRDT dikenalkan pada tahun 2006 dan mulai secara formal didefinisikan pada tahun 2011 (Shapiro, Preguiça, Baquero, & Zawirski, 2011). Struktur data ini digunakan pada komputasi sistem terdistribusi dan tidak membutuhkan koneksi yang selalu tersedia setiap saatnya bagi semua pengguna. Pada CRDT, resolusi dilakukan pada *state* atau kondisi dokumen saat ini dan tidak melalui transformasi dari operasi-operasi penyuntingannya (Preguiça, 2018). CRDT dapat pula digunakan pada arsitektur *client-server*, dengan setiap resolusi diselesaikan pada server, dan perubahan akan di-*broadcast* atau disebarakan pada setiap klien (C. Sun, Sun, Agustina, & Cai, 2019).

Kedua arsitektur, yakni *client-server* dan *peer-to-peer* memiliki banyak keuntungan dan kerugian. Reliabilitas dan sumber daya yang terfokus pada server dapat menjadi terbatas, namun lebih stabil karena performanya yang dipersiapkan oleh pengembang. Di lain sisi, arsitektur *peer-to-peer* dipertimbangkan karena mengurangi waktu *over-head* dalam berkomunikasi antar setiap kliennya karena berhubungan langsung dan tidak melalui server. Jaringan *peer-to-peer* dapat bekerja secara optimal saat banyaknya pengguna dalam suatu jaringan kecil (Leibnitz, Hoßfeld, Wakamiya, & Murata, 2007; Maly, Mischke, Kurtansky, & Stiller, 2003). Namun sebaliknya, jumlah koneksi dalam jaringan akan meningkat dengan kompleksitas $O(N^2)$ dengan susunan *mesh* bila setiap klien terhubung dengan klien lainnya. Hal ini menyebabkan komunikasi data yang dilakukan oleh setiap klien akan meningkat dalam waktu linear dan tidak efisien karena transmisi untuk data yang sama dilakukan untuk semua klien. Terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang disampaikan, beberapa aplikasi editor kode kolaboratif waktu nyata yang ada saat ini dikembangkan dengan arsitektur tertentu sesuai dengan kebutuhannya. Misalnya terdapat editor kode Atom dengan plugin Teletype, Brackets, dan JetBrains Code With Me yang berbasis *peer-to-peer*, atau pun codecollab, codeshare, dan Google Docs yang berbasis *client-server*.

Editor kode kolaboratif lebih lanjut dapat dikembangkan menjadi suatu *environment* yang membolehkan kolaborasi untuk digunakan dalam pemrograman kompetitif. Pemrograman kompetitif merupakan cabang olahraga pemrograman yang diperlombakan secara individu atau berkelompok untuk mengerjakan soal komputasional dengan batasan waktu

dan memori tertentu. Pada pemrograman kompetitif, kode yang diedit umumnya bersifat sebuah berkas tunggal (*single file*), yang dapat dikompilasi atau dijalankan tersendiri. Beberapa bahasa yang umum digunakan antara lain C, C++, Python, dan Java. Penelitian ini akan membahas pengembangan sebuah aplikasi editor kode, akses kompilator, dan *shell* kolaboratif yang mendukung fitur pemrograman bersama dalam waktu nyata untuk setiap klien dalam sebuah jaringan. Penelitian ini juga menunjukkan hasil analisis *benchmarking* performa PeerToCP yang menggunakan metode resolusi *operational transformation* berbasis *client-server*, struktur data CRDT berbasis arsitektur *peer-to-peer*, serta struktur data CRDT pula, namun berbasis *client-server*.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang dan rumusan masalah yang disampaikan, berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang hendak dijawab dari penelitian.

1. Bagaimana implementasi dari beberapa variasi aplikasi PeerToCP yang merupakan *Local First Real-Time Collaborative Code Editor*?
2. Bagaimana perbandingan performanya dan metrik evaluasi apa saja yang diukur untuk berbagai macam operasi penyuntingan kode, pengajuan kompilasi, dan pemanggilan program?

1.3 Batasan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang disampaikan pada subbab sebelumnya dibatasi oleh beberapa batasan penelitian. Pembatasan ini untuk memberikan kejelasan cakupan dan jangkauan penelitian yang disampaikan dalam karya ini. Dalam penelitian ini, *user interface* dan *user experience* dari bagian tampilan aplikasi tidak akan diuji dengan metode interaksi manusia dan komputer. PeerToCP masih menggunakan *library*, modul, dan *framework* yang sudah tersedia dengan modifikasi dan penyesuaian seperlunya dalam proses pengembangan sistem aplikasi. Untuk setiap variasi PeerToCP, terdapat beberapa perbedaan fitur dan perilaku minor (tidak signifikan terhadap operasi yang akan dievaluasi) yang diabaikan. Detail perbedaan akan dijelaskan lebih lanjut pada Bab IV Implementasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Terlepas dari batasan dan cakupannya, penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan potensi dari teknologi *real-time communications* yakni WebSocket dan WebRTC dalam bentuk aplikasi PeerToCP, sebuah *environment* pemrograman kompetitif kolaboratif *real-time*. Bersama tujuan tersebut, detail implementasi akan dipaparkan secara detail untuk men-erangkan hambatan dan solusi yang diambil dalam pengembangan aplikasi ini. Penelitian ini juga akan menunjukkan evaluasi perbandingan variasi implementasi dari PeerToCP dengan uji skenario berbagai operasi esensial yang dapat dilakukan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran umum dan bentuk prototipe dasar beberapa teknologi *real-time communication*, seperti teknologi WebRTC (*Web Real-Time Communication*) dan beberapa metode resolusi sinkronisasi replika data dalam beberapa klien dalam sebuah jaringan. Lebih lanjut, aplikasi ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke tahap produksi dan digunakan secara komersial. Penelitian ini juga dide-sain untuk menjadi acuan dalam penelitian tolok ukur lain terkait dengan performa ar-sitektur yang digunakan terhadap beberapa operasi komunikasi data tertentu, terutama dalam bentuk kolaborasi penyuntingan teks dan sinkronisasi data waktu nyata. Berangkat dari tujuan penelitian yang disampaikan sebelumnya pula, beberapa permasalahan dan hambatan pengembangan yang dipaparkan dapat diteliti lebih lanjut untuk membuat al-ternatif solusi yang lebih optimal terhadap solusi yang disampaikan pada penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan konteks penelitian yang padu dan terurut, laporan penelitian yang disampaikan dalam karya ini dibagi menjadi enam bagian, antara lain sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan, memberikan konteks dasar dan pendahuluan dari penelitian, termasuk latar belakang, rumusan masalah yang terdiri dari pertanyaan penelitian dan batasannya, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan keseluruhan tulisan.
2. Bab II Tinjauan Pustaka, menyampaikan dasar-dasar studi dari pustaka yang

berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Bab ini juga memberikan pengertian terminologi, teori, dan konsep tertulis terkait.

3. Bab III Metodologi Penelitian, menerangkan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini termasuk tahapan penelitian, desain implementasi, skenario pengujian, dan metrik evaluasi.
4. Bab IV Implementasi, membahas detail implementasi dari aplikasi PeerToCP dengan berbagai variasinya.
5. Bab V Hasil dan Pembahasan, menjelaskan hasil evaluasi terhadap pengujian performa yang dilakukan.
6. Bab VI Penutup, memberikan kesimpulan serta saran akhir untuk perkembangan penelitian selanjutnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diuraikan pada Bab I, dibutuhkan dasar pengetahuan yang sesuai. Informasi ini berguna untuk mengetahui potensi pengembangan aplikasi dari berbagai tulisan dan penelitian sebelumnya. Secara umum, bab ini memaparkan mengenai teknologi-teknologi yang terkait dengan pengembangan aplikasi, antara lain WebRTC, CRDT *Conflict-Free Replicated Data Types*, OT (*operational transformation*), dan sifat-sifat pada sebuah editor teks, terutama untuk editor kode. Bab ini juga akan memberikan gambaran mengenai penelitian terkait dan sistem-sistem aplikasi yang sudah pernah dikembangkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, terdapat banyak teknologi yang digunakan sebagai media transmisi data, salah satu solusinya dalam aplikasi yang berbasis *client-server* adalah teknologi *websocket*.

2.1 WebSocket

WebSocket merupakan protokol komunikasi dengan kanal dua arah, atau biasa dikenal dengan *full-duplex* yang diinisiasi melalui sebuah koneksi TCP (Fette & Melnikov, 2011). Protokol ini bersifat *stateful*, yang berarti koneksi antara klien dan server akan terus bertahan hingga salah satu pihak memutuskan hubungannya (Pimentel & Nickerson, 2012). Pada arsitektur perangkat lunak, teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah pola penerbit-pelanggan atau *publisher-subscriber design pattern* (Ganaputra & Pardamean, 2015). Pada pola ini, klien dapat melakukan permintaan berlangganan ke suatu server dan menjalin hubungan *WebSocket*. Sementara server akan senantiasa memberikan arus data terus menerus setelah adanya pembaharuan kepada setiap klien yang berlangganan. Selain itu, protokol RPC (*Remote Procedure Call*) juga dapat diterapkan di atas *WebSocket*. RPC merupakan istilah pada sistem terdistribusi yang bekerja seperti pemanggilan fungsi pada sebuah *service* atau layanan aplikasi dengan parameter tertentu (Srinivasan, 1995). Pada *WebSocket*, setiap pemanggilan *request* RPC menggunakan kanal komunikasi yang sama dan sudah tersedia, sehingga memberikan latensi yang jauh lebih optimal tanpa biaya inisiasi awal tambahan.

WebSocket merupakan teknologi yang sudah ada selama lebih dari 13 tahun saat

penelitian ini dilakukan. Berbagai protokol lain kiat diteliti untuk mengoptimalkan abstraksi teknologi ini, yaitu dengan mempertahankan fiturnya dan mempercepat performanya. Secara umum, karakteristik WebSocket berbeda dari protokol HTTP atau HTTPS yang bersifat *stateless*. Namun, HTTP/3.0 memberikan potensi protokol baru yang dapat menggantikan WebSocket. Perkembangannya diawali dari HTTP/1.1 yang merupakan salah satu versi protokol HTTP yang dikenalkan pada awal tahun 1997 dan masih digunakan hingga saat ini (Fielding & Reschke, 2015; Krishnamurthy, Mogul, & Kristol, 1999). Pada protokol HTTP/1.1, koneksi TCP yang mendasarinya dapat dipertahankan (*persisted*) dan setiap permintaan atau *request* dikirimkan satu per satu secara berurutan tanpa membuat koneksi baru. Koneksi akan ditutup setelah semua *request* HTTP/1.1 selesai diterima (Fielding & Reschke, 2015).

Perkembangan HTTP dilanjutkan oleh HTTP/2.0, versi HTTP yang dipublikasikan pada tahun 2015 dan menyediakan fitur *multiplexing*. Setiap *request* pada protokol ini dapat dikirimkan secara paralel dalam suatu koneksi TCP dan membolehkan transmisi data yang lebih efektif (Belshe, Peon, & Thomson, 2015). Secara teori, WebSocket dapat digantikan oleh HTTP/2.0 yang menyediakan *stream full-duplex* (Stenberg, 2014). Namun, *multiplexing* dan persistensi koneksi pada HTTP/2.0 ditujukan bukan sebagai pengganti WebSocket (Fietze, 2017). Versi HTTP/3.0 yang secara teknis berbasis UDP menyediakan API (*application programming interface*) yang dikenal dengan *WebTransport* sebagai alternatif dari *WebSocket* yang lebih optimal (Bishop, 2022; Frindell, Kinnear, & Vasiliev, 2022). Hingga waktu penelitian ini dilakukan, protokol *WebTransport* masih dalam pengembangan dan bersifat *draft*. Penggunaannya juga bersifat eksperimental dan terbatas untuk *browser* tertentu (Frindell et al., 2022). Teknologi WebSocket digunakan pada layanan yang berbasis *client-server*. Terdapat beberapa protokol lain yang didesain untuk digunakan dalam menghubungkan klien secara langsung atau lebih dikenal dengan arsitektur *peer-to-peer*, salah satunya ialah WebRTC.

2.2 WebRTC

WebRTC merupakan sebuah teknologi web pada browser dan perangkat telepon yang membolehkan koneksi langsung berbasis *peer-to-peer* dalam transmisi datanya (Alvestrand, 2021a). WebRTC tidak hanya API (*Application Programming Interface*), namun juga termasuk protokol yang telah didefinisikan pada W3C (World Wide Web Consortium) dan IETF (Internet Engineering Task Force). WebRTC dipublikasikan sebagai

teknologi *open-source* oleh Google pada Mei 2011, dan API-nya secara *native* dikembangkan dalam bahasa JavaScript (Dutton et al., 2012). Terdapat beberapa komponen dan konsep utama dalam protokol WebRTC, antara lain ialah sebagai berikut.

2.2.1 RTCPeerConnection

Komponen RTCPeerConnection dalam WebRTC merupakan sebuah antarmuka yang merepresentasikan sebuah koneksi antara suatu komputer dan *peer* lainnya dalam suatu jaringan *peer-to-peer* (Alvestrand, 2021a; Jennings, Hardie, & Westerlund, 2013; Perkins, Westerlund, & Ott, 2021). Dalam sebuah jaringan WebRTC dengan skema *full mesh*, suatu komputer pada sebuah jaringan WebRTC dengan N *peers* akan memiliki $(N - 1)$ RTCPeerConnection dengan setiap komputer lainnya dalam jaringan. Terdapat pula skema-skema lain yang mengoptimisasi bentuk jaringan *peer-to-peer* ini dengan keuntungan dan kerugian tertentu.

2.2.2 MediaStream

Penggunaan WebRTC dapat digunakan untuk pertukaran media berupa arus yang dikirimkan terus menerus, sehingga WebRTC menyediakan komponen MediaStream yang merepresentasikan sebuah *stream* atau arus multimedia berupa suara atau video (Alvestrand, 2021a; Sredojev et al., 2015). Alvestrand (2021b) pada dokumen protokol IETF: *WebRTC MediaStream Identification in the Session Description Protocol* menyampaikan beberapa detail terkait MediaStream pada WebRTC. Sebuah MediaStream dapat mengandung satu atau lebih MediaStreamTrack yang merupakan *track* audio atau video. MediaStreamTrack dapat ditambahkan pada RTCPeerConnection yang nantinya dapat diterima oleh ujung lain dari koneksi tersebut. MediaStream akan menggunakan protokol UDP secara bawaan.

2.2.3 RTCDataChannel

Salah satu komponen lain dalam WebRTC yang signifikan ialah RTCDataChannel yang dijelaskan secara detail pada IETF: *WebRTC Data Channels* (Jesup, Loreto, & Tüxen, 2021). RTCDataChannel merupakan kanal data yang digunakan untuk mentransmisikan data apa saja dalam sebuah RTCPeerConnection. Secara teknis, sebuah koneksi dapat memiliki hingga 65534 RTCDataChannel. Berbeda dengan MediaStream, RTCDat-

aChannel dapat digunakan sebagai kanal untuk membagikan pesan teks atau biner antar klien. API WebRTC juga menyediakan dua jenis mode pengiriman. Salah satunya ialah mode pengiriman pesan berurutan dan *reliable*, yang konsep pengirimannya sama dengan data yang ditransmisikan dengan protokol TCP (Transmission Control Protocol). Potensi penggunaannya dapat digunakan untuk pengiriman pesan atau berkas. API ini juga menyediakan pengiriman pesan yang tidak harus berurutan dan memperbolehkan kekurangan pesan yang ekuivalen dengan UDP (User Datagram Protocol). Potensi penggunaannya bisa untuk permainan, pengendalian perangkat jarak jauh, serta banyak lagi karena mengurangi biaya komputasi *overhead* untuk setiap transmisi datanya, sehingga mode ini bertransmisi dengan lebih cepat. Terakhir, API ini menyediakan pengiriman pesan *partial reliable* dengan protokol SCTP (*Stream Control Transmission Protocol*) yang dapat didefinisikan waktu maksimal *timeout* dan maksimal transmisi ulangnya, urutan dari pesan juga dapat dikonfigurasi.

2.2.4 Signalling Server

Sebelum memulai sebuah koneksi antar *peer* dan transmisi media dilakukan, suatu *peer* hendaknya mengetahui informasi semua atau sebagian *peer* lain yang terdapat dalam jaringan tersebut. *Signalling server* bertindak sebagai sebuah server yang mengelola koneksi antar perangkat, namun tidak mengelola lalu lintas media transmisi data itu sendiri (Petit-Huguenin, Nandakumar, Holmberg, Keränen, & Shpount, 2021). server ini hanya sebagai perantara yang memberikan kondisi suatu jaringan dan menandakan *peer* mana saja yang masih terhubung dalam jaringan tersebut. Server akan bertanggung jawab untuk membolehkan sebuah *peer* untuk menemukan *peer* lain di dalam jaringan, mengarahkan pembuatan koneksi untuk *peer* baru yang masuk ke dalam sebuah jaringan WebRTC, serta Mengulang, mematikan, atau melakukan *reset* sebuah koneksi bila diperlukan.

Proses *signalling* ini tidak didefinisikan caranya secara langsung dan memiliki banyak metode alternatif. Terdapat beberapa protokol yang bisa digunakan untuk melakukan *signalling*, antara lain XMPP (Extensible Messaging and Presence Protocol), XHR (XML HTTP Request), dan masih banyak lagi (Sredojev et al., 2015). Salah satu yang umum digunakan lainnya adalah SIP (Session Initiation Protocol) yang memanfaatkan koneksi *WebSocket* pada setiap klien dengan *signalling server* (Adeyeye, Makitla, & Fogwill, 2013). Proses *signalling* lebih lanjut didefinisikan menggunakan suatu protokol insiasi

yang dikenal dengan SDP (*Session Description Protocol*).

2.2.5 SDP (*Session Description Protocol*)

Petit-Huguenin et al. (2021) menjelaskan prosedur inisiasi jaringan yang menggunakan SDP pada dokumen IETF: *Session Description Protocol (SDP) Offer/Answer Procedures for Interactive Connectivity Establishment (ICE)*. Untuk memulai sebuah jaringan, terdapat sebuah objek informasi yang disebut Session Description Protokol yang akan ditawarkan kepada *peer* yang baru masuk ke dalam jaringan WebRTC dan berisi informasi-informasi tertentu mengenai *peer* yang menawarkan tersebut. Misalnya berupa alamat URL, jenis media yang ditransmisikan, *codec*, dan masih banyak lagi. SDP akan dikirimkan kepada signalling server. Setelah *peer* yang ditawarkan menerima, maka *peer* yang ditawarkan tersebut akan memberikan SDP-nya kepada *peer* yang menawarkan, sehingga sebuah jaringan WebRTC akan terjalin. Kandidat yang dapat menerima SDP ini dideskripsikan melalui sebuah ICE Candidate, yaitu sekumpulan rute yang dapat dilalui oleh sebuah *peer* untuk dapat meraih *peer* lain secara langsung. Di dalam SDP, terdapat deskripsi ICE Candidates ini. Dalam beberapa kasus, ICE Candidates akan dikirimkan melalui *signalling server* dengan metode *trickle*, yakni terpisah dari SDP dan ditambahkan satu per satu saat ada ICE Candidate baru yang didapat dari STUN server.

2.2.6 ICE (*Interactive Connectivity Establishment*)

Dokumen IETF yang diajukan oleh Petit-Huguenin et al. (2021) juga membahas lebih lanjut mengenai ICE dan mekanisme pencarian alamatnya. Sistem alamat di Internet kebanyakan masih menggunakan protokol IPv4 yang secara praktis tidak dapat memenuhi semua kebutuhan penetapan alamat sehingga setiap perangkat memiliki alamat IP yang berbeda. Perangkat yang digunakan pada suatu jaringan dapat berada di belakang lapisan NAT (*Network Address Translation*). Mekanisme ini memetakan alamat IP Privat menjadi IP Publik atau sebaliknya saat paket data bertransmisi dalam jaringan. NAT pada umumnya diimplementasikan pada sebuah jaringan dalam lingkup kecil, misalnya pada Wi-fi rumah atau instansi tertentu. Pada WebRTC, untuk mengetahui alamat *peer* satu sama lain dibutuhkan suatu protokol yang disebut ICE (*Interactive Connectivity Establishment*). Server ICE akan mengembalikan ICE Candidate yang mendeskripsikan rute dan protokol yang harus diambil untuk mencapai suatu *peer* tertentu. Terdapat dua jenis server untuk ICE, yaitu STUN (*Session Traversal Utilities for NAT*) and TURN (*Traversal*

Using Relays around NAT).

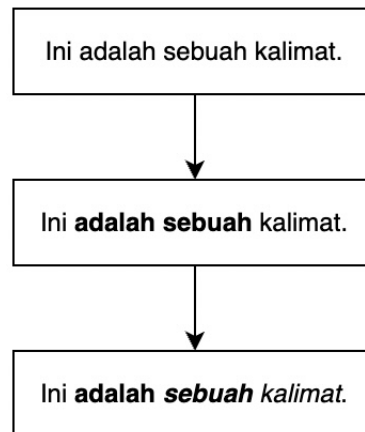
Server STUN merupakan server yang mengembalikan alamat IP publik terhadap *peer* yang menghubungi server itu sendiri, jenis NAT yang digunakan, dan *port* NAT yang diasosiasikan dengan *peer* tersebut. Pengembang dapat menggunakan server STUN publik non komersial, salah satunya milik Google. Apabila koneksi langsung antar-*peer* gagal dilakukan, maka TURN server berguna sebagai server perantara atau *relay server* yang meneruskan koneksi. Hal ini bisa terjadi karena adanya *firewall* yang diletakkan pada bagian mana saja dari jaringan yang memotong hubungan langsung lalu lintas dari WebRTC. TURN merupakan sebuah protokol untuk meneruskan lalu lintas jaringan yang tidak bisa dilakukan secara langsung tersebut. Sebuah TURN server memiliki public IP address yang dapat diakses oleh kedua *peer*, sehingga TURN Server ini dapat bertindak sebagai sebuah jembatan dalam transmisi media antara dua buah *peer* dalam sebuah jaringan WebRTC (Matthews, Rosenberg, & Mahy, 2010).

Berdasarkan paparan di atas, WebRTC merupakan suatu protokol kompleks yang penggunaannya fleksibel dan berpotensi dalam banyak kasus penggunaan. WebRTC menyediakan jaringan transmisi data secara *peer-to-peer* dengan latensi rendah. Dalam penelitian ini, WebRTC merupakan salah satu teknologi yang dimanfaatkan dalam pengembangan aplikasi. Salah satu komponen lain yang diperlukan sebagai dasar aplikasi ialah pengetahuan mengenai editor kode yang bersifat kolaboratif dan algoritma yang mewujudkannya.

2.3 Editor Kode Kolaboratif

Editor kode merupakan sebuah peralatan atau aplikasi yang digunakan oleh seorang programmer untuk mengembangkan kodenya. Fungsi-fungsi dasar editor kode yang membedakannya dengan editor biasa misalnya sorotan *syntax*, indentasi otomatis, dan penyocokan tanda kurung otomatis (IntelliJ, 2011; Kinder, 2013). Selain yang disebutkan, masih ada fungsi-fungsi lain yang tidak ada pada editor teks biasa. Dalam penelitian ini, semua operasi yang digunakan dalam editor kode dapat direduksi secara tidak langsung menjadi operasi-operasi pada editor teks biasa (*plain text editor*). Pada *plain text editor*, setiap karakter pada teks tidak mengandung informasi tambahan. Perhatikan ilustrasi pada Gambar 2.1 yang menunjukkan perubahan *styling* yang dapat dilakukan pada *rich text editor*. Operasi semacam ilustrasi tersebut diasumsikan tidak dapat dilakukan pada

editor kode karena setiap karakter dianggap tidak menyimpan informasi tambahan.



Gambar 2.1: Diagram Contoh Perubahan pada *Rich Text Editor*

Pada editor kode atau teks yang bersifat kolaboratif setiap pengguna memiliki replikat dari suatu dokumen teks yang akan berakhir sama (C. Sun & Ellis, 1998; D. Sun, Xia, Sun, & Chen, 2004). Setiap pengguna bebas melakukan penyuntingan secara bersamaan tanpa ada larangan tertentu. Operasi lokal kemudian akan diterapkan langsung pada replikat lokalnya tanpa ada jeda (Attiya et al., 2016; Lv, Cui, & Li, 2015). Operasi yang dilakukan oleh seorang pengguna akan dipropagasi pada setiap pengguna lain secara langsung dengan latensi minimal, sehingga sifat kolaborasi waktu nyata dapat terwujud. Terdapat beberapa algoritma yang akan mewujudkan konsistensi *state* atau keadaan dokumen pada setiap replikatnya. Setiap operasi yang dilakukan oleh setiap pengguna akan menghasilkan dokumen identik yang merupakan hasil penyatuan atau konvergensi yang memenuhi suntingan operasi-operasi tersebut (C. Sun & Ellis, 1998; C. Sun et al., 2019; D. Sun, Sun, Ng, & Cai, 2019; D. Sun et al., 2004). Operasi yang dilakukan bersifat komutatif, yang berarti terlepas dari urutan diterapkannya operasi pada suatu dokumen, hasilnya akan tetap sama melalui algoritma yang mewujudkan konsistensi ini (C. Sun & Ellis, 1998).

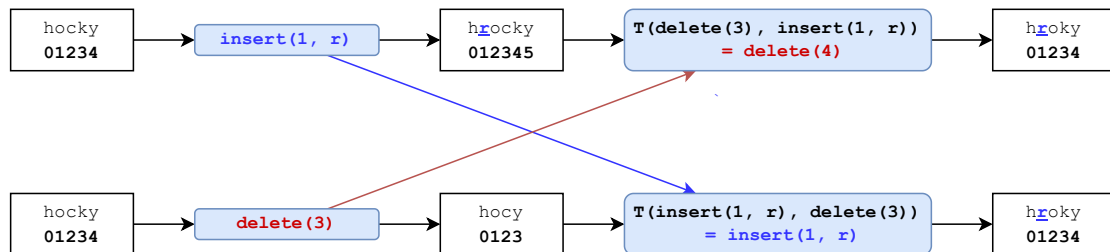
2.4 OT (*Operational Transformation*)

Salah satu tantangan dalam menciptakan suatu sistem terdistribusi adalah untuk memiliki suatu basis atau struktur data yang nilainya konsisten untuk setiap klien dalam sistem tersebut. Salah satu struktur data yang menjadi fokus penelitian adalah dokumen *plain text*. Metode OT (*Operational Transformation*) dikembangkan dengan motivasi bagi se-

tiap pengguna dalam suatu sistem terdistribusi dapat memiliki dokumen yang sama untuk setiap perubahan yang terjadi (C. Sun & Ellis, 1998). Dalam algoritma dasar OT, operasi yang digunakan adalah $\text{insert}(\text{pos}, c)$. Operasi tersebut memasukkan sebuah karakter c pada indeks pos dan setiap karakter yang posisi awalnya berada $\geq \text{pos}$ akan digeser ke indeks selanjutnya. Ada pula operasi $\text{delete}(\text{pos})$ atau menghapus sebuah karakter pada indeks pos (Smith, 2012). Unit operasi seperti insert dan delete ini merupakan unit dasar dari OT (Smith, 2012).

OT dibuat untuk menyelesaikan konflik operasi yang dapat terjadi tanpa mengetahui urutan terjadi antar setiap kliennya. OT secara garis besar bekerja melalui sebuah fungsi T , yang mentransformasikan dan menyesuaikan parameter suatu operasi op yang akan dilakukan pada suatu dokumen, berdasarkan operasi-operasi sebelumnya yang telah diterapkan pada dokumen tersebut. Terdapat dua sifat yang harus dipenuhi oleh suatu algoritma OT untuk bekerja, antara lain sebagai berikut (Martin, 2020; Smith, 2012).

- CP1/TP1 (*Convergent Property 1* atau *Transformation Property 1*), yaitu $\text{op}_1 \circ T(\text{op}_2, \text{op}_1) \equiv \text{op}_2 \circ T(\text{op}_1, \text{op}_2)$.
- CP2/TP2 (*Convergent Property 2* atau *Transformation Property 2*), yaitu $T(\text{op}_3, \text{op}_1 \circ T(\text{op}_2, \text{op}_1)) = T(\text{op}_3, \text{op}_2 \circ T(\text{op}_1, \text{op}_2))$.



Gambar 2.2: Diagram Ilustrasi OT

Karena implementasinya yang cenderung sulit, CRDT dikenalkan sebagai alternatif dari OT sebagai metode untuk menjaga konsistensi dan kebenaran dari suatu dokumen atau data dalam sebuah jaringan sistem terdistribusi.

2.5 CRDT (*Conflict-Free Replicated Data Type*)

Struktur data CRDT dikenalkan secara formal pada tahun 2011 oleh Shapiro et al. (2011) sebagai suatu tipe data abstrak untuk memelihara kecocokan dokumen pada beberapa rep-

likatnya dalam sebuah jaringan. Tipe data abstrak berarti semantiknya didefinisikan dari kumpulan nilai properti dan operasi fungsi atau prosedur. Oleh karena itu, implementasi dari CRDT untuk setiap operasinya bisa berbeda-beda, tapi menghasilkan *behavior* yang sama untuk operasi yang sudah didefinisikan. CRDT didesain untuk disimpan pada setiap node atau *peer* dalam sebuah jaringan. Oleh karena itu, implementasi CRDT yang efisien terhadap memori dan waktu juga menjadi pertimbangan dalam menggunakan struktur data ini. Struktur data ini memiliki karakteristik pada setiap replikanya yang bisa dimodifikasi tanpa berkoordinasi dengan replika lain, bila setiap replika dilakukan operasi yang sama tanpa memerhatikan urutannya, maka semuanya akan menghasilkan *state* atau keadaan akhir yang sama (Preguiça, Baquero, & Shapiro, 2018; Shapiro et al., 2011).

Salah satu dari contoh CRDT yang sederhana ialah *unordered set* atau himpunan tak berurut (Shapiro et al., 2011). Pada tipe data tersebut, setiap *peer* dapat melakukan operasi $\text{insert}(v)$, yaitu menambahkan suatu elemen v ke dalam *set* atau himpunan. Selanjutnya, ada pula operasi $\text{erase}(v)$ yang akan menghapus elemen v dalam himpunan bila ada. Dalam penelitian ini, tipe data CRDT digunakan untuk mengolah proses pengolahan teks, sehingga operasi-operasi yang terkait dengan CRDT yakni serupa dengan yang disampaikan dengan operasi pada bagian 2.4, yakni $\text{insert}(\text{pos}, c)$ serta $\text{delete}(\text{pos})$. Pada *operational transformation*, tanpa adanya suatu server atau pusat komputasi yang menentukan urutan dari operasi-operasi yang akan diterapkan, dibutuhkan beberapa teknik OT tambahan, seperti istilah *tombstones* yang masih menyimpan jejak karakter dalam memori meskipun sudah dihapus pada editor (Molli, Urso, Imine, et al., 2006).

Pada CRDT untuk teks biasa, setiap karakter akan memiliki ID berbeda. Terdapat beberapa cara yang umum diterapkan untuk merepresentasikan perubahan, yang pertama ialah dengan menyimpan karakter yang sudah dihapus pada suatu dokumen selamanya, dan hanya akan ditandai sebagai “terhapus”. Saat melakukan operasi insert, data perubahan akan disertai dengan dua ID referensi karakter sebelum dan sesudahnya serta sebuah *logical clock* untuk menandai urutan pemasukan karakter.

2.6 Penelitian Terkait

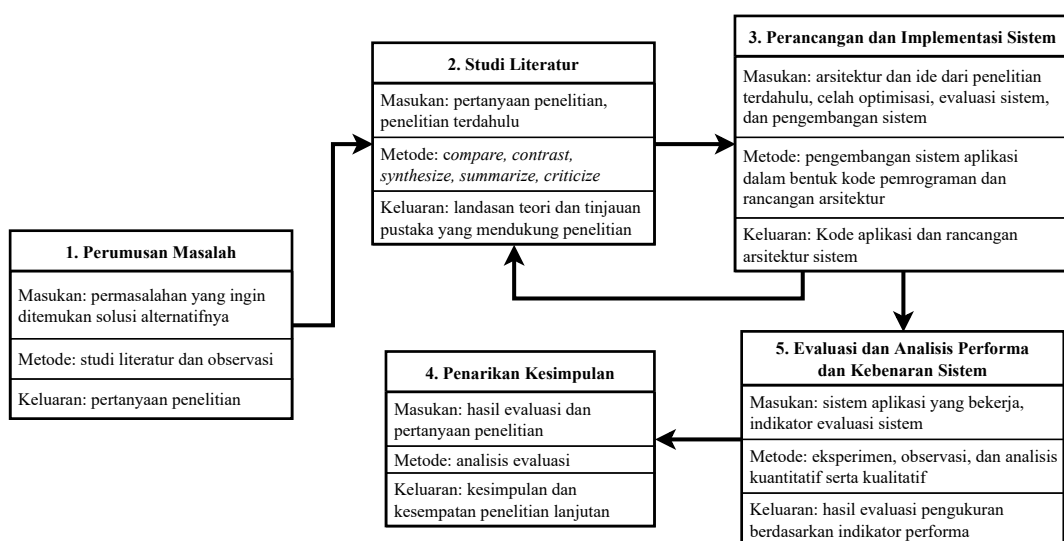
BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini secara umum memaparkan tentang metodologi penelitian yang ditempuh dalam mengembangkan sistem PeerToCP yang mencakup pendekatan, rincian tahapan, serta aspek-aspek yang akan diujikan pada sistem. Pendekatan dan tahapan penelitian penting untuk memberikan penjelasan terhadap langkah-langkah saintifik yang ditempuh dalam penelitian ini. Penjelasannya lebih lanjut dijelaskan pada subbab 3.1 berikut.

3.1 Pendekatan dan Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan *experimental research*. Data kuantitatif dan kualitatif akan diukur untuk setiap variasi dari aplikasi PeerToCP yang memiliki implementasi *business logic* di atas UI (*user interface*) atau antarmuka pengguna yang sama. Variabel bebas dari penelitian ini difokuskan pada basis arsitektur dari jaringan PeerToCP serta metode resolusi dan sinkronisasi data yang digunakan. Variabel terikat yang akan diukur dari penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek sistem. Data kuantitatif akan didapat dari hasil *benchmarking* dan akan dianalisis. Data kualitatif akan didapatkan melalui paparan deskriptif secara objektif terhadap sistem. Bagan berikut memberikan gambaran besar tahapan penelitian yang dilaksanakan.



Gambar 3.1: Bagan Alur Penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh potensi penggunaan teknologi web berupa WebRTC dan beberapa variasi algoritma sinkronisasi data dalam suatu jaringan terdistribusi yang memiliki keuntungan dan kerugiannya masing-masing. Ide ini dikembangkan pula melalui kebutuhan sistem yang mempermudah melakukan kegiatan pemrograman kompetitif, yaitu suatu IDE (*Integrated Development Environment*) sederhana yang memungkinkan adanya pengembangan kode secara kolaboratif dalam waktu nyata dan penjalanan program yang dapat dilakukan pada suatu klien di dalam jaringan yang dapat diakses oleh setiap klien lain di dalam jaringan pula. Dari rumusan masalah tersebut, akan didapatkan pertanyaan-pertanyaan yang mendasari penelitian ini.

Melalui masukan pertanyaan, dilakukan studi literatur terhadap teknologi-teknologi dan penelitian terdahulu. Tahap ini menghasilkan landasan teori dan tinjauan pustaka sebagai dasar pengetahuan. Studi literatur dilakukan dengan membandingkan penelitian terkait yang serupa, dari segi performa, kerumitan implementasi, cara kerja, dan bukti kebenaran teknologi atau algoritma tertentu. Studi literatur ini berguna untuk mengetahui seberapa jauh kemajuan teknologi yang diteliti pada topik ini. Selanjutnya, penelitian dilanjutkan dengan perancangan dan implementasi sistem aplikasi PeerToCP. Terdapat tiga variasi dari sistem aplikasi PeerToCP yang akan diujikan, yaitu variasi dengan metode OT (*operational transformation*) berbasis *client-server*, CRDT (*conflict-free replicated data types*) berbasis *client-server*, dan CRDT berbasis *peer-to-peer*. Detail implementasi dan arsitektur aplikasi akan dijelaskan secara detail pada Bab 4 Implementasi. Sistem yang telah dikembangkan kemudian akan dilakukan evaluasi secara objektif berdasarkan aspek-aspek tertentu yang menrepresentasikan performa dan skalabilitas aplikasi. Poin-poin aspek yang disampaikan pada subbab 3.2 selanjutnya disampaikan untuk memberikan konteks perbandingan yang jelas antara suatu implementasi dengan yang lainnya.

3.2 Metode dan Skenario Evaluasi

Dari observasi terhadap beberapa aplikasi *real-time collaborative* lain, evaluasi pada penelitian ini menturutsertakan beberapa aspek esensial untuk setiap variasi dari aplikasi PeerToCP, antara lain ialah sebagai berikut.

1. *Correctness*, mengindikasikan kebenaran untuk setiap variasi implementasi PeerToCP. Aspek ini dipilih untuk menentukan bahwa setiap replika data yang dijaga

kesamaannya berakhir konvergen dan identik.

2. *Lightweight*, aplikasi berjalan dengan sumber daya atau *resource* minimal dan tidak mengganggu jalannya aplikasi lain pada suatu sistem operasi. Suatu aplikasi hendaknya tidak menggunakan *resource* yang berlebihan dalam mencapai tujuannya, hal ini dapat berdampak langsung terhadap minat penggunaan aplikasi ke depannya.
3. *Responsiveness*, sinkronisasi replika data pada setiap klien dilakukan dalam latensi yang rendah dan layak guna. Setiap klien yang menggunakan suatu aplikasi *real-time collaborative* seharusnya mendapatkan jeda minimal untuk memberikan pengalaman pengguna atau *user experience* waktu nyata.
4. *Local-First*, operasi diterapkan pada replika lokal secara langsung setelah diberikan pengguna tanpa perlu berhubungan dengan klien atau server lain di dalam jaringan.
5. *Scalability*, aspek ini berhubungan langsung dengan setiap aspek lain, karena penggunaan arsitektur *peer-to-peer* pada awalnya memiliki motivasi untuk meningkatkan ketersediaan layanan dengan mengurangi beban pada server. Performa dari aplikasi berpengaruh terhadap banyaknya klien atau pengguna dalam suatu jaringan, sehingga aspek ini penting untuk diperhatikan dalam sistem terdistribusi aplikasi (Leibnitz et al., 2007).

Data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh pada proses *benchmarking* ini akan dianalisis. Setelahnya, hasil analisis akan disimpulkan dengan memberikan kesempatan optimisasi dan pengembangan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB 4

DESAIN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan detail arsitektur dan implementasinya. Perbedaan dari performa aplikasi ini memberikan kesempatan untuk melakukan optimisasi desain sistem terdistribusi ke depannya. Detail parameter dan cara melakukan tolok ukur performa terhadap variasi aplikasi PeerToCP juga akan dipaparkan lebih lanjut dalam bab ini pada subbab 4.6 tentang desain dan parameter evaluasi. Bab ini juga akan memberikan penjelasan singkat serta alasan pemilihan beberapa teknologi, termasuk *library* dan *modul* yang digunakan dalam implementasi aplikasi PeerToCP. Sebagai konteks, bagian awal dari bab ini menjelaskan mengenai teknologi yang digunakan untuk implementasi, diikuti dengan desain sistem serta detail sudut pandang pengguna terhadap *usecase* aplikasi.

4.1 *Library* dan *Framework* Terkait

Terdapat beberapa aplikasi dan *library* yang terkait dalam pengembangan sistem aplikasi PeerToCP yang dibahas dalam penelitian ini. Berbagai *framework*, *library*, dan sistem modul ini merupakan hasil penelitian oleh para pengembang sebelumnya. Pemilihan penggunaan untuk setiap teknologi ini dipertimbangkan dengan alasan tertentu, salah satunya adalah Electron, yang menjadi basis pengembangan aplikasi *desktop*.

Electron merupakan salah satu *framework* aplikasi *desktop* yang melibatkan HTML, CSS, dan JavaScript. Bagian belakang atau *backend* dari Electron berjalan dengan lingkungan *runtime* Node.js (Kredpattanakul & Limpiyakorn, 2018; Miglani & Shriram, n.d.). Node.js merupakan bahasa yang menggunakan *syntax* yang serupa dengan Javascript dan dapat dikompilasi melalui kompilator yang disebut V8 engine (Tilkov & Vinoski, 2010). Bagian tampilan atau *frontend* dari Electron memanfaatkan aplikasi *Chromium* yang dapat mengolah bahasa *markup* web, seperti HTML (*HyperText Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), serta JavaScript.

Salah satu keuntungan menggunakan Electron adalah aplikasinya yang bersifat *cross-platform* atau dapat berjalan di beragam sistem operasi, seperti Windows, GNU/Linux, atau MacOS. Keuntungan lainnya ialah karena bersifat aplikasi *desktop*, Electron dapat mengakses berbagai macam fungsi antar muka sistem operasi, seperti memanggil sub-

proses pada sistem dan menulis berkas. Karena *frontend*-nya yang menggunakan bahasa web pula, aplikasi yang dibuat dengan Electron cenderung lebih mudah untuk dipindahkan dan diadaptasi dengan fungsi terbatas pada web. Selain *Electron*, masih terdapat beberapa alternatif *desktop-based framework* lain seperti Qt yang berbasis C++ dan Tauri yang berbasis Rust. Pemilihan Electron dipilih karena beberapa *library operational transformation*, *CRDT*, *WebSocket*, dan *WebRTC* yang umum digunakan sudah tersedia implementasinya dalam JavaScript dan dapat digunakan melalui Node.js.

Untuk memenuhi kebutuhan komponen editor kode sebagai media interaksi pengguna dengan sistem pada *frontend*, digunakan *Codemirror*. *Codemirror* merupakan komponen *frontend* editor kode yang dapat diolah oleh peramban web. *Codemirror* menyediakan banyak ekstensi, aksesibilitas tinggi, serta dukungan untuk berbagai macam bahasa pemrograman. *Codemirror* berguna untuk menampilkan editor kode dan memiliki ekstensi yang menghubungkannya dengan Yjs, sebuah library CRDT dan sudah diuji oleh pengembang *Codemirror*.

Yjs sendiri merupakan sebuah *framework library* yang mengimplementasi CRDT yang disebut dengan YATA (*Yet Another Transformation Approach*) (Nicolaescu, Jahns, Derntl, & Klammer, 2016). Yjs terdiri dari beberapa bagian, yaitu YDocs yang merupakan bagian utama implementasi berbagai struktur data untuk CRDT. Dalam penelitian ini, digunakan tiga struktur data CRDT yang abstraksinya berbeda. YText merupakan variasi CRDT untuk operasi-operasi pada *text editor*, serta YMap dan YArray yang dikombinasikan untuk menyimpan *shell* dan riwayatnya. Yjs sendiri merupakan *library* yang tidak terpakai pada sebuah arsitektur. Terdapat dua *provider* jaringan yang dapat berintegrasi dengan YDocs, yaitu YWebRTC dan YWebSocket. Kedua provider ini masing-masing mengintegrasikannya dengan jaringan *full-mesh peer-to-peer* dan *client-server* secara berturut-turut. Yjs memiliki banyak pengembang aktif dari komunitas dan hingga kini masih di-*maintain* dan dikembangkan, sehingga *library* ini dipilih untuk penelitian ini.

Untuk variasi *operational transformation* dari PeerToCP, penelitian ini memanfaatkan ekstensi *collaborative editing* dari CodeMirror yaitu @codemirror/collab. Penyimpanan *shell* diimplementasi tanpa *operational transformation* karena dapat disimpan menggunakan *array* yang bersifat *grow-only*. Secara khusus, operasi penghapusan atau melakukan *backspace* pada masukan *shell* dapat dianggap sebagai menambahkan tiga karakter "\b \b" (tanpa tanda petik) atau ekuivalen dengan memindahkan ke *cursor* ke

kiri, *whitespace*, dan memindahkan *cursor* ke kiri lagi tanpa menghapus karakter secara harafiah. Operasi menggeser *cursor* ke kiri tidak dapat dilakukan pada shell secara *default*. Di lain sisi, *provider* jaringan untuk arsitektur *clien-server* dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *library* *rpc-websockets* yang dimodifikasi sehingga dapat dimanfaatkan untuk melakukan *broadcast*, *specific-messaging* ke klien tertentu, serta fungsionalitas pemanggilan RPC (*Remote-Procedure Call*) berbentuk *promise* secara *asynchronous* dan *non-blocking*.

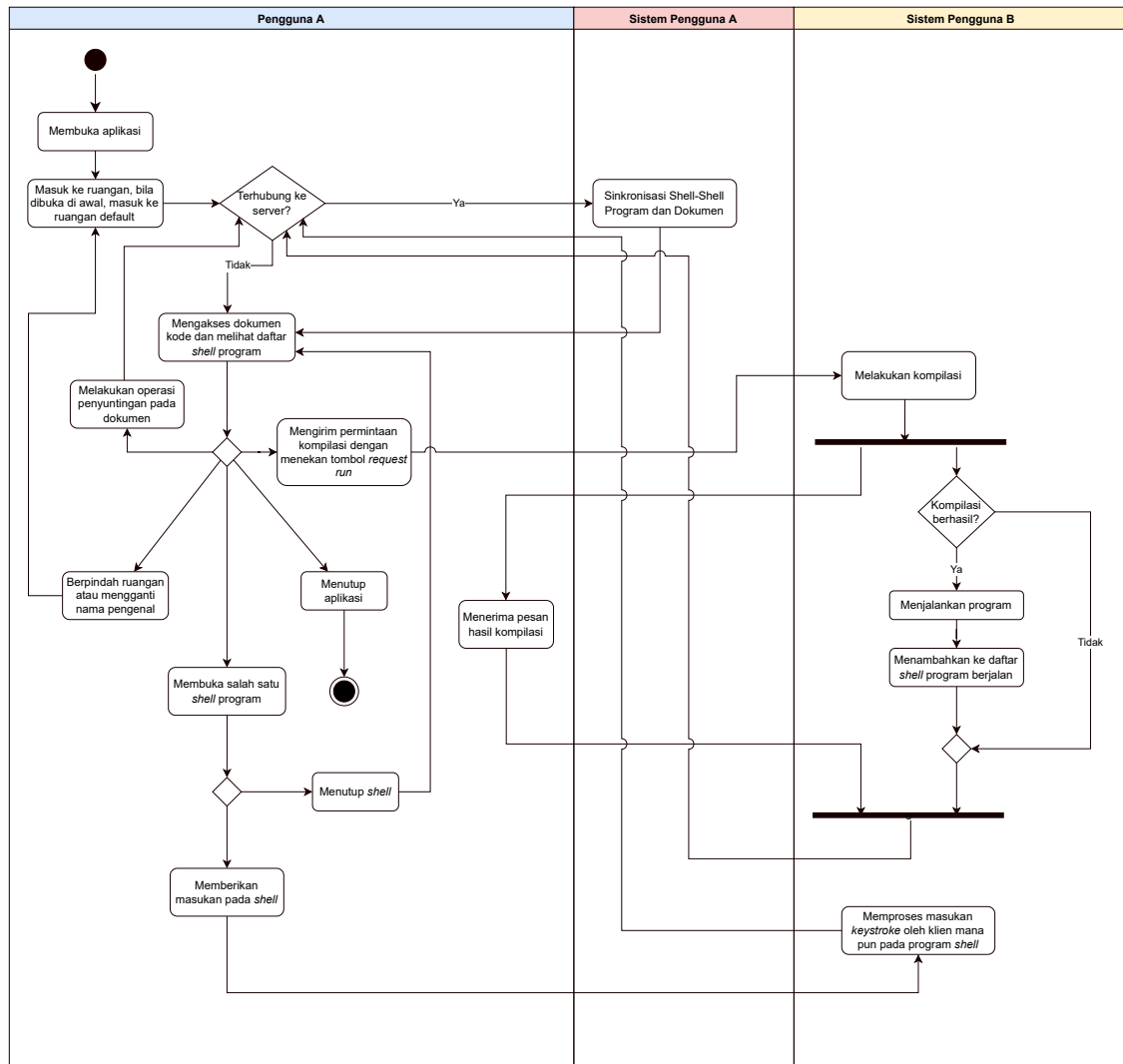
Untuk memenuhi komponen penjalanan program yang dapat diakses oleh setiap klien dalam jaringan, dibutuhkan suatu *library* untuk mengakses sistem operasi untuk melakukan kompilasi terhadap kode. Kompilasi merupakan proses mengonversi kode dari bahasa dengan level yang lebih tinggi dan dapat dimengerti oleh manusia menjadi kode biner yang dapat dimengerti oleh mesin (Aho, Sethi, & Ullman, 1985). Pada penelitian ini, selain editor kode yang bersifat kolaboratif, proses kompilasi kode tunggal juga hendaknya dapat dilakukan oleh salah satu pengguna. Proses kompilasi ini membutuhkan kompilator yang terpasang pada suatu sistem operasi. Pada Node.js, salah satu *library* yang dapat digunakan untuk mengaksesnya ialah Node-pty.

Node-pty merupakan *library* Node.js yang memberikan antarmuka untuk melakukan *fork* proses dengan deskriptor berkas *pseudoterminal*. Node-pty mengizinkan adanya aliran data untuk baca dan tulis dengan proses berjalan pada kernel. Node-pty berguna untuk menjalankan berkas hasil kompilasi yang bersifat CLI (*Command Line Interface*) yang tidak memiliki tampilan grafik untuk pengguna. Node-pty dipilih karena banyak digunakan dan bersifat *cross-platform* mendukung sistem operasi Windows, GNU/Linux, dan MacOS. Aplikasi ini juga membutuhkan bagian *frontend* untuk menampilkannya, dan digunakan Xterm.js. *Library* ini merupakan salah satu komponen yang menampilkan terminal melalui bahasa yang dapat diolah oleh web. Xterm.js memiliki antarmuka yang bisa menerima dan meneruskan data dari peramban (*browser*) yang dapat dihubungkan dengan sebuah proses berjalan pada sistem. Xterm.js dikembangkan tanpa memerlukan dependensi, sehingga dipilih dalam pengembangan sistem ini.

4.2 Desain Sistem

Aplikasi PeerToCP didesain sebagai sebuah aplikasi *desktop-based*, yang berarti dijalankan tidak melalui browser *web*. Pilihan ini dikonsiderasi karena untuk mempermudah akses secara *offline*, sehingga tidak dibutuhkan koneksi internet untuk mengakses

aplikasi. Selain itu, fitur kompilasi pada suatu *peer* memerlukan akses *system-call* yang tidak disediakan pada API web-browser (Firefox, 2022; Google, 2022). Hal ini ditetapkan agar *script* yang dijalankan pada mesin browser tidak dapat menyerang komputer secara langsung. Berikut ialah *diagram activity* yang menunjukkan garis besar penggunaan aplikasi.



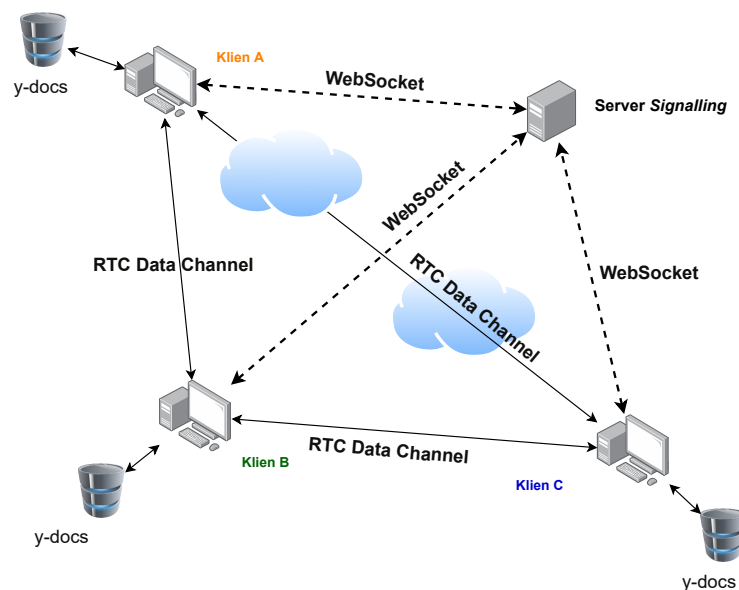
Gambar 4.1: Activity Diagram Alur Penggunaan Secara High Level

Saat pengguna membuka aplikasi, pengguna akan diarahkan untuk masuk ke ruangan awal secara *default*. Pengguna dapat melakukan operasi-operasi penyuntingan pada dokumen dan sinkronisasi dilakukan secara terus-menerus dengan *publish-subscribe design pattern* sehingga memberikan respons tanpa perlu mengecek atau *polling* secara terus menerus saat terjadi *update* yang terjadi antarklien. *Request* atau permintaan kompilasi dapat diajukan kepada klien mana pun pada jaringan, termasuk permintaan untuk klien ini

sendiri. Aplikasi PeerToCP akan mencoba mengirimkan pesan kepada klien yang ditentukan tanpa mengabari tanpa intervensi dari klien lain dalam jaringan. Apabila permintaan berhasil diterima, sistem pada klien yang diminta akan melakukan proses kompilasi dan memasukkan *shell* program berjalan dengan id tertentu ke daftar *shell* yang dapat diakses ke setiap klien dalam jaringan. Daftar *shell* dan kontennya ini disimpan dalam bentuk *object* pada *JavaScript*.

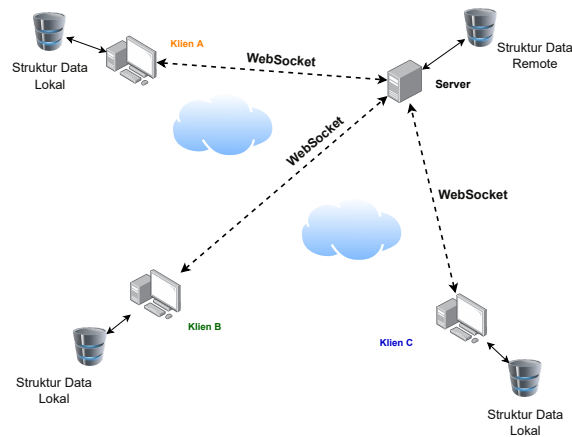
Pada Gambar 4.1, perilaku sinkronisasi *shell-shell* program dan dokumen dilakukan tergantung dengan variasi implementasi dari program. Pada arsitektur *client-server*, sistem aplikasi pengguna A akan berhubungan dan melakukan sinkronisasi dengan server. Sementara pada arsitektur *peer-to-peer*, sistem aplikasi pengguna A akan berhubungan langsung dan melakukan sinkronisasi dengan *peer* atau klien lain. Selain itu, permintaan dan transmisi pesan hasil kompilasi dilakukan melalui pengiriman pesan secara langsung pada arsitektur *peer-to-peer*, namun harus melalui perantara server pada arsitektur *client-server*. Detail implementasi dan arsitektur detail aplikasi akan dirincikan pada Bab 4 Implementasi. Sistem yang telah dikembangkan kemudian akan dilakukan evaluasi secara objektif berdasarkan aspek-aspek tertentu yang menrepresentasikan performa dan skalabilitas aplikasi.

4.3 CRDT (Conflict-Free Replicated Data Type) Berbasis Peer-To-Peer



Gambar 4.2: Arsitektur yang Menggunakan WebRTC dengan *WebSocket Signalling* dan CRDT

4.4 Metode *Operational Transformation* Berbasis *Client-Server*



Gambar 4.3: Arsitektur yang Menggunakan WebSocket dan *Operational Transformation*

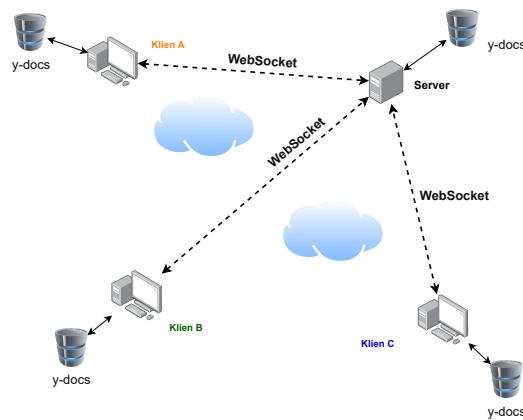
Untuk suatu dokumen yang hanya menyimpan teks biasa (*plain text*), operasi *operational transformation* dapat diimplementasi dengan sederhana. Algoritma bekerja dengan menyimpan sebuah *array* perubahan lokal yang belum diketahui oleh server. Perubahan-perubahan lokal beserta versi dokumen yang dapat disimpulkan dari banyaknya perubahan yang sudah dilakukan dari awal dokumen akan dikirimkan secara berkala dengan mekanisme RPC over WebSocket. Mekanisme ini pada dasarnya mengizinkan alur *non-blocking* dalam menunggu balasan sebelum mengirimkan percobaan pengiriman perubahan lainnya. Apabila versi dasar dari server lebih baru daripada versi lokal, maka pengiriman perubahan akan ditolak, dan server akan memberikan respons kepada klien tersebut untuk melakukan *rebase* atau menambahkan *update* yang terdapat di server terlebih dahulu sebelum dapat mengirim percobaan pengiriman lagi.

Perubahan *remote* yang diterima dari server akan ditransformasikan satu sama lain dengan perubahan lokal yang belum diketahui oleh server. Perubahan lokal akan ditimpa dengan perubahan yang sudah ditransformasikan dengan perubahan *remote*. Percobaan pengiriman yang dikirim selanjutnya akan mengikuti perubahan yang sudah ditransformasikan ini. *Operational transformation* hanya terjadi di lokal dan perubahan akan diperbarui secara seri, sehingga setiap dokumen dalam jaringan memiliki replika yang berujung identik dan konvergen.

Hal yang serupa diterapkan pula untuk *shell* program yang berjalan. Saat suatu klien memberikan *keystroke* pada salah satu *shell* yang aktif, *keystroke* akan dikirimkan melalui RPC yang serupa, namun akan diarahkan ke klien yang menjadi *host* atau menjalankan

programnya. Selanjutnya, perubahan *shell* akan dikirimkan berkala pada server selama ada perubahan yang belum diterima atau diketahui server. Saat terjadi perubahan, server akan melakukan pengumuman untuk memberitahu kepada setiap klien untuk melakukan *pull*. Karena respons *shell* tergantung pada klien *host*, maka pembaharuan tidak perlu diterapkan transformasi. Mekanisme *update* yang dilaksanakan secara serial ini diterapkan untuk mencegah terjadinya *race condition* pada saat gangguan jaringan.

4.5 CRDT (Conflict-Free Replicated Data Type) Berbasis Client-Server



Gambar 4.4: Arsitektur yang Menggunakan WebSocket dan CRDT

4.6 Desain Evaluasi

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Evaluasi Subjektif Performa Aplikasi

5.2 Evaluasi Latensi

5.3 Evaluasi Memori

BAB 6

PENUTUP

Pada bab ini, Penulis akan memaparkan kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian berikutnya.

6.1 Kesimpulan

Berikut ini adalah kesimpulan terkait pekerjaan yang dilakukan dalam penelitian ini:

- 1. Poin pertama**

Penjelasan poin pertama.

- 2. Poin kedua**

Penjelasan poin kedua.

Tulis kalimat penutup di sini.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut ini adalah saran untuk pengembangan penelitian berikutnya:

1. Saran 1.

2. Saran 2.

DAFTAR REFERENSI

- Adeyeye, M., Makitla, I., & Fogwill, T. (2013). Determining the signalling overhead of two common webrtc methods: Jsn via xmlhttprequest and sip over websocket. In *2013 africon* (pp. 1–5).
- Aho, A., Sethi, R., & Ullman, J. (1985). *Compilers: Principles, techniques, and tools*.
- Alvestrand, H. T. (2021a, January). *Transports for WebRTC* (No. 8835). RFC 8835. RFC Editor. Diakses dari <https://www.rfc-editor.org/info/rfc8835> doi: 10.17487/RFC8835
- Alvestrand, H. T. (2021b, January). *WebRTC MediaStream Identification in the Session Description Protocol* (No. 8830). RFC 8830. RFC Editor. Diakses dari <https://www.rfc-editor.org/info/rfc8830> doi: 10.17487/RFC8830
- Arefin, S. S., Azad, I., & Kabir, H. (2013). Modified sack-tcp and some application level techniques to support real-time application. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 6, 105–114.
- Attiya, H., Burckhardt, S., Gotsman, A., Morrison, A., Yang, H., & Zawirski, M. (2016). Specification and complexity of collaborative text editing. In *Proceedings of the 2016 acm symposium on principles of distributed computing* (pp. 259–268).
- Belomestnykh, O. (2010). *A rebuilt, more real time Google documents*. Google Developers Blog. Diakses pada tanggal 15 September 2022 pukul 14.28, dari <https://drive.googleblog.com/2010/04/a-rebuilt-more-real-time-google.html>
- Belshe, M., Peon, R., & Thomson, M. (2015). *Hypertext transfer protocol version 2 (http/2)* (Tech. Rep.).
- Bishop, M. (2022, June). *HTTP/3* (No. 9114). RFC 9114. RFC Editor. Diakses dari <https://www.rfc-editor.org/info/rfc9114> doi: 10.17487/RFC9114
- Day-Richter, J. (2010). *What's different about the new google docs: Making collaboration fast*. Google Developers Blog. Diakses pada tanggal 15 September 2022 pukul 15.29, dari <https://drive.googleblog.com/2010/09/whats-different-about-new-google-docs.html>
- Dutton, S., et al. (2012). Getting started with webrtc. *HTML5 Rocks*, 23.
- Ellis, C. A., & Gibbs, S. J. (1989). Concurrency control in groupware systems. In

- Proceedings of the 1989 ACM SIGMOD international conference on management of data - SIGMOD '89*. ACM Press. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/67544.66963> doi: 10.1145/67544.66963
- Fette, I., & Melnikov, A. (2011). *The websocket protocol* (Tech. Rep.).
- Fielding, R., & Reschke, J. (2015). *Hypertext transfer protocol (http/1.1): Message syntax and routing, ietf rfc 7230*.
- Fietze, M. (2017). *Http/2 streams: Is the future of websockets decided?* Faculty of Computer Science, TU Dresden. <https://www.rn.inf.tu-dresden...>
- Firefox. (2022). *Spidermonkey documentation*. Firefox. Diakses dari <https://firefox-source-docs.mozilla.org/js/index.html>
- Frindell, A., Kinnear, E., & Vasiliev, V. (2022, July 6). *WebTransport over HTTP/3* (Internet-Draft No. draft-ietf-webtrans-http3-03). Internet Engineering Task Force. Diakses dari <https://datatracker.ietf.org/doc/draft-ietf-webtrans-http3/03/> (Work in Progress)
- Ganaputra, J., & Pardamean, B. (2015). Asynchronous publish/subscribe architecture over websocket for building real-time web applications. *Internetworking Indonesia*, 7(2), 15–19.
- Gentle, J. (2011). *ShareJS – Live concurrent editing in your app*. ShareJS. Diakses pada tanggal 16 September 2022 pukul 11.08, dari <https://sharejs.org/>
- Google. (2022). *V8 documentation*. Google. Diakses dari <https://v8.dev/docs>
- Harris, J. (2010). *What's different about the new Google Docs?* Google Developers Blog. Diakses pada tanggal 15 September 2022 pukul 15.21, dari <https://drive.googleblog.com/2010/05/whats-different-about-new-google-docs.html>
- IntelliJ, I. (2011). the most intelligent java ide. *JetBrains [online]. [cit. 2016-02-23]. Dostupné z: https://www.jetbrains.com/idea/#chooseYourEdition*.
- Jennings, C., Hardie, T., & Westerlund, M. (2013). Real-time communications for the web. *IEEE Communications Magazine*, 51(4), 20–26.
- Jesup, R., Loreto, S., & Tüxen, M. (2021, January). *WebRTC Data Channels* (No. 8831). RFC 8831. RFC Editor. Diakses dari <https://www.rfc-editor.org/info/rfc8831> doi: 10.17487/RFC8831
- Kinder, K. (2013). Sublime text: one editor to rule them all? *Linux Journal*, 2013(232), 2.
- Kredpattanakul, K., & Limpiyakorn, Y. (2018). Transforming javascript-based web ap-

- plication to cross-platform desktop with electron. In *International conference on information science and applications* (pp. 571–579).
- Krishnamurthy, B., Mogul, J. C., & Kristol, D. M. (1999). Key differences between http/1.0 and http/1.1. *Computer Networks*, 31(11-16), 1737–1751.
- Leibnitz, K., Hoßfeld, T., Wakamiya, N., & Murata, M. (2007). Peer-to-peer vs. client/server: Reliability and efficiency of a content distribution service. In *International teletraffic congress* (pp. 1161–1172).
- Ly, X., Cui, L., & Li, J. (2015). The research and design of real-time collaborative document management system. In *Proceedings of the 2015 3rd international conference on machinery, materials and information technology applications*. Atlantis Press. Diakses dari <https://doi.org/10.2991/icmmita-15.2015.160> doi: 10.2991/icmmita-15.2015.160
- Maly, R. J., Mischke, J., Kurtansky, P., & Stiller, B. (2003). Comparison of centralized (client-server) and decentralized (peer-to-peer) networking. *Semester thesis, ETH Zurich, Zurich, Switzerland*, 1–12.
- Martin, J. L. (2020). *Conflict-free replicated data types (CRDT) for distributed JavaScript apps*. TL;DR. Diakses pada tanggal 18 September 2022 pukul 14.14, dari <https://www.youtube.com/watch?v=M8-WFTjZoA0>
- Matthews, P., Rosenberg, J., & Mahy, R. (2010, April). *Traversal Using Relays around NAT (TURN): Relay Extensions to Session Traversal Utilities for NAT (STUN)* (No. 5766). RFC 5766. RFC Editor. Diakses dari <https://www.rfc-editor.org/info/rfc5766> doi: 10.17487/RFC5766
- Miglani, S., & Shriram, S. (n.d.). Electron build cross-platform desktop apps with javascript, html, and css.
- Molli, P., Urso, P., Imine, A., et al. (2006). Tombstone transformation functions for ensuring consistency in collaborative editing systems. In *2006 international conference on collaborative computing: Networking, applications and worksharing* (pp. 1–10).
- Nicolaescu, P., Jahns, K., Derntl, M., & Klamma, R. (2016, November). Near real-time peer-to-peer shared editing on extensible data types. In *Proceedings of the 19th international conference on supporting group work*. ACM. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/2957276.2957310> doi: 10.1145/2957276.2957310
- Perkins, C., Westerlund, M., & Ott, J. (2021, January). *Media Transport and Use of RTP*

- in WebRTC* (No. 8834). RFC 8834. RFC Editor. Diakses dari <https://www.rfc-editor.org/info/rfc8834> doi: 10.17487/RFC8834
- Petit-Huguenin, M., Nandakumar, S., Holmberg, C., Keränen, A., & Shpount, R. (2021, January). *Session Description Protocol (SDP) Offer/Answer Procedures for Interactive Connectivity Establishment (ICE)* (No. 8839). RFC 8839. RFC Editor. Diakses dari <https://www.rfc-editor.org/info/rfc8839> doi: 10.17487/RFC8839
- Pimentel, V., & Nickerson, B. G. (2012). Communicating and displaying real-time data with websocket. *IEEE Internet Computing*, 16(4), 45–53.
- Preguiça, N. (2018). *Conflict-free replicated data types: An overview*. arXiv. Diakses dari <https://arxiv.org/abs/1806.10254> doi: 10.48550/ARXIV.1806.10254
- Preguiça, N., Baquero, C., & Shapiro, M. (2018). *Conflict-free Replicated Data Types (CRDTs)*. arXiv. Diakses dari <https://arxiv.org/abs/1805.06358> doi: 10.48550/ARXIV.1805.06358
- Reynolds, F. (2008). Web 2.0—in your hand. *IEEE Pervasive Computing*, 8(1), 86–88.
- Shapiro, M., Preguiça, N., Baquero, C., & Zawirski, M. (2011). Conflict-free replicated data types. In *Lecture notes in computer science* (pp. 386–400). Springer Berlin Heidelberg. Diakses dari https://doi.org/10.1007/978-3-642-24550-3_29 doi: 10.1007/978-3-642-24550-3_29
- Smith, Z. (2012). *Overview of operational transformation*. University of Minnesota. Diakses pada tanggal 18 September 2022 pukul 12.32, dari <https://umm-csci.github.io/senior-seminar/seminars/spring2012/Smith.pdf>
- Sredojev, B., Samardzija, D., & Posarac, D. (2015). Webrtc technology overview and signaling solution design and implementation. In *2015 38th international convention on information and communication technology, electronics and microelectronics (mipro)* (pp. 1006–1009).
- Srinivasan, R. (1995). *Rpc: Remote procedure call protocol specification version 2* (Tech. Rep.).
- Stenberg, D. (2014). *Http2 explained* (Vol. 44) (No. 3). ACM New York, NY, USA.
- Sun, C., & Ellis, C. (1998). Operational transformation in real-time group editors. In *Proceedings of the 1998 ACM conference on computer supported cooperative work - CSCW '98*. ACM Press. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/289444.289469> doi: 10.1145/289444.289469
- Sun, C., Sun, D., Agustina, & Cai, W. (2019). *Real differences between OT and CRDT*

- under a general transformation framework for consistency maintenance in co-editors.* arXiv. Diakses dari <https://arxiv.org/abs/1905.01518> doi: 10.48550/ARXIV.1905.01518
- Sun, C., Xu, Y., & Ng, A. (2017, February). Exhaustive search and resolution of puzzles in OT systems supporting string-wise operations. In *Proceedings of the 2017 ACM conference on computer supported cooperative work and social computing*. ACM. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/2998181.2998252> doi: 10.1145/2998181.2998252
- Sun, D., Sun, C., Ng, A., & Cai, W. (2019). *Real differences between OT and CRDT in building co-editing systems and real world applications.* arXiv. Diakses dari <https://arxiv.org/abs/1905.01517> doi: 10.48550/ARXIV.1905.01517
- Sun, D., Xia, S., Sun, C., & Chen, D. (2004). Operational transformation for collaborative word processing. In *Proceedings of the 2004 ACM conference on computer supported cooperative work - CSCW '04*. ACM Press. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/1031607.1031681> doi: 10.1145/1031607.1031681
- Tilkov, S., & Vinoski, S. (2010). Node.js: Using javascript to build high-performance network programs. *IEEE Internet Computing*, 14(6), 80–83.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: CHANGELOG

@todo

Silakan hapus lampiran ini ketika Anda mulai menggunakan *template*.

Template versi terbaru bisa didapatkan di <https://gitlab.com/ichlaffterlalu/latex-skripsi-ui-2017>. Daftar perubahan pada *template* hingga versi ini:

- versi 1.0.3 (3 Desember 2010):
 - *Template* Skripsi/Tesis sesuai ketentuan *formatting* tahun 2008.
 - Bisa diakses di <https://github.com/edom/uistyle>.
- versi 2.0.0 (29 Januari 2020):
 - *Template* Skripsi/Tesis sesuai ketentuan *formatting* tahun 2017.
 - Menggunakan BibTeX untuk sitasi, dengan format *default* sitasi IEEE.
 - *Template* kini bisa ditambahkan kode sumber dengan *code highlighting* untuk bahasa pemrograman populer seperti Java atau Python.
- versi 2.0.1 (8 Mei 2020):
 - Menambahkan dan menyesuaikan tutorial dari versi 1.0.3, beserta cara kontribusi ke *template*.
- versi 2.0.2 (14 September 2020):
 - Versi ini merupakan hasil *feedback* dari peserta skripsi di lab *Reliable Software Engineering* (RSE) Fasilkom UI, semester genap 2019/2020.
 - BibTeX kini menggunakan format sitasi APA secara *default*.
 - Penambahan tutorial untuk *longtable*, agar tabel bisa lebih dari 1 halaman dan header muncul di setiap halaman.
 - Menambahkan tutorial terkait penggunaan BibTeX dan konfigurasi *header/footer* untuk pencetakan bolak-balik.

- Label "Universitas Indonesia" kini berhasil muncul di halaman pertama tiap bab dan di bagian abstrak - daftar kode program.
- *Hyphenation* kini menggunakan babel Bahasa Indonesia. Aktivasi dilakukan di `hype-indonesia.tex`.
- Minor adjustment untuk konsistensi *license* dari template.
- versi 2.0.3 (15 September 2020):
 - Menambahkan kemampuan orientasi *landscape* beserta tutorialnya.
 - `\captionsource` telah diperbaiki agar bisa dipakai untuk `longtable`.
 - Daftar lampiran kini telah tersedia, lampiran sudah tidak masuk daftar isi lagi.
 - Nomor halaman pada lampiran dilanjutkan dari halaman terakhir konten (daftar referensi).
 - Kini sudah bisa menambahkan daftar isi baru untuk jenis objek tertentu (custom), seperti: "Daftar Aturan Transformasi". Sudah termasuk mekanisme *captioning* dan tutorialnya.
 - Perbaiki minor pada tutorial.
- versi 2.1.0 (8 September 2021):
 - Versi ini merupakan hasil *feedback* dari peserta skripsi dan tesis di lab *Reliable Software Engineering* (RSE) Fasilkom UI, semester genap 2020/2021.
 - Minor edit: "Lembar Pengesahan", dsb. di daftar isi menjadi all caps.
 - Experimental multi-language support (Chinese, Japanese, Korean).
 - Support untuk justifikasi dan word-wrapping pada tabel.
 - Penggunaan suffix "(sambungan)" untuk tabel lintas halaman. Tambahan support suffix untuk `\captionsource`.
- versi 2.1.1 (7 Februari 2022):
 - Update struktur mengikuti fork template versi 1.0.3 di <https://github.com/rkkautsar/edom/ui-thesis-template>.
 - Support untuk simbol matematis `amsfonts`.

- Kontribusi komunitas terkait improvement GitLab CI, atribusi, dan format sitasi APA bahasa Indonesia.
- Perbaikan tutorial berdasarkan perubahan terbaru pada versi 2.1.0 dan 2.1.1.
- versi 2.1.2 (13 Agustus 2022):
 - Modifikasi penamaan beberapa berkas.
 - Perbaikan beberapa halaman depan (halaman persetujuan, halaman orisinalitas, dsb.).
 - Support untuk lembar pengesahan yang berbeda dengan format standar, seperti Laporan Kerja Praktik dan Disertasi.
 - Kontribusi komunitas terkait kesesuaian dengan format Tugas Akhir UI, kelengkapan dokumen, perbaikan format sitasi, dan *quality-of-life*.
 - Perbaikan tutorial.

LAMPIRAN 2: JUDUL LAMPIRAN 2

Lampiran hadir untuk menampung hal-hal yang dapat menunjang pemahaman terkait tugas akhir, namun akan mengganggu *flow* bacaan sekiranya dimasukkan ke dalam bacaan. Lampiran bisa saja berisi data-data tambahan, analisis tambahan, penjelasan istilah, tahapan-tahapan antara yang bukan menjadi fokus utama, atau pranala menuju halaman luar yang penting.

Subbab dari Lampiran 2

@todo

Isi subbab ini sesuai keperluan Anda. Anda bisa membuat lebih dari satu judul lampiran, dan tentunya lebih dari satu subbab.