**https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web**/

sir tim berners-lee adalah ilmuwan komputer inggris. ia dilahirkan di london, dan orang tuanya adalah ilmuwan komputer awal, bekerja di salah satu komputer paling awal.  
  
tumbuh dewasa, sir tim tertarik dengan kereta api dan memiliki kereta api model di kamar tidurnya. dia mengenang:  
  
“saya membuat beberapa alat elektronik untuk mengendalikan kereta. kemudian saya semakin tertarik dengan elektronik daripada kereta api. kemudian, ketika saya masih kuliah, saya membuat komputer dari televisi lama. ”  
  
setelah lulus dari universitas oxford, berners-lee menjadi insinyur perangkat lunak di cern, laboratorium fisika partikel besar dekat jenewa, swiss. para ilmuwan datang dari seluruh dunia untuk menggunakan akseleratornya, tetapi sir tim memperhatikan bahwa mereka kesulitan berbagi informasi.  
  
“pada masa itu, ada informasi yang berbeda pada komputer yang berbeda, tetapi anda harus masuk ke komputer yang berbeda untuk mendapatkannya. juga, terkadang anda harus mempelajari program yang berbeda di setiap komputer. sering kali lebih mudah untuk pergi dan bertanya kepada orang-orang ketika mereka minum kopi ... ", kata tim.  
  
tim mengira dia melihat cara untuk memecahkan masalah ini - salah satu yang dia bisa lihat juga bisa memiliki aplikasi yang jauh lebih luas. saat ini, jutaan komputer terhubung bersama melalui internet yang berkembang cepat dan berners-lee menyadari bahwa mereka dapat berbagi informasi dengan memanfaatkan teknologi baru yang disebut hypertext.  
  
pada maret 1989, tim memaparkan visinya untuk apa yang akan menjadi web dalam dokumen yang disebut "manajemen informasi: proposal". percaya atau tidak, proposal awal tim tidak langsung diterima. bahkan, bosnya pada saat itu, mike sendall, mencatat kata-kata "tidak jelas tetapi menarik" di sampulnya. web tidak pernah menjadi proyek resmi cern, tetapi mike berhasil memberi waktu kepada tim untuk mengerjakannya pada september 1990. dia mulai bekerja menggunakan komputer next, salah satu produk awal steve jobs.  
proposal asli tim. gambar: cern  
proposal asli tim. gambar: cern  
  
pada bulan oktober 1990, tim telah menulis tiga teknologi dasar yang tetap menjadi dasar dari web hari ini (dan yang mungkin anda lihat muncul di bagian-bagian browser web anda):  
  
    html: hypertext markup language. bahasa markup (format) untuk web.  
    uri: uniform resource identifier. semacam "alamat" yang unik dan digunakan untuk mengidentifikasi ke setiap sumber daya di web. ini juga biasa disebut url.  
    http: hypertext transfer protocol. memungkinkan untuk mengambil kembali sumber daya yang terhubung dari seluruh web.  
  
tim juga menulis halaman web editor / browser pertama ("worldwideweb.app") dan server web pertama ("httpd"). pada akhir tahun 1990, halaman web pertama disajikan di internet terbuka, dan pada tahun 1991, orang-orang di luar cern diundang untuk bergabung dengan komunitas web baru ini.  
  
ketika jaringan mulai tumbuh, tim menyadari bahwa potensi sebenarnya hanya akan dilepaskan jika ada, di mana saja dapat menggunakannya tanpa membayar biaya atau harus meminta izin.  
  
dia menjelaskan: “seandainya teknologi itu dimiliki, dan dalam kendali penuh saya, itu mungkin tidak akan hilang. anda tidak dapat mengusulkan sesuatu menjadi ruang universal dan pada saat yang sama tetap mengontrolnya. ”  
  
jadi, tim dan lainnya menganjurkan untuk memastikan bahwa cern akan setuju untuk membuat kode dasar tersedia secara bebas royalti, selamanya. keputusan ini diumumkan pada bulan april 1993, dan memicu gelombang global kreativitas, kolaborasi, dan inovasi yang tidak pernah terlihat sebelumnya. pada tahun 2003, perusahaan mengembangkan standar web baru yang berkomitmen untuk kebijakan bebas royalty untuk pekerjaan mereka. pada tahun 2014, tahun kami merayakan ulang tahun ke-25 web, hampir dua dari lima orang di seluruh dunia menggunakannya.  
  
tim pindah dari cern ke massachusetts institute of technology pada tahun 1994 untuk mendirikan world wide web consortium (w3c), sebuah komunitas internasional yang ditujukan untuk mengembangkan standar web terbuka. dia tetap menjadi direktur w3c hingga hari ini.  
  
komunitas web awal menghasilkan beberapa gagasan revolusioner yang sekarang menyebar jauh di luar sektor teknologi:  
  
    desentralisasi: tidak ada izin yang diperlukan dari otoritas pusat untuk memposting apa pun di web, tidak ada pusat pengendali sentral, sehingga tidak ada satu pun titik kegagalan ... dan tidak ada “tombol bunuh”! ini juga menyiratkan kebebasan dari sensor dan pengawasan yang tidak pandang bulu.  
  
    non-diskriminasi: jika saya membayar untuk terhubung ke internet dengan kualitas layanan tertentu, dan anda membayar untuk terhubung dengan itu atau kualitas layanan yang lebih baik, maka kita dapat berkomunikasi pada tingkat yang sama. asas keadilan ini juga dikenal sebagai net neutrality.  
    desain bottom-up: alih-alih kode yang ditulis dan dikendalikan oleh sekelompok kecil ahli, itu dikembangkan dalam pandangan penuh dari semua orang, mendorong partisipasi maksimum dan eksperimen.  
  
    universalitas: agar setiap orang dapat memublikasikan apa pun di web, semua komputer yang terlibat harus berbicara bahasa yang sama satu sama lain, tidak peduli apa perangkat keras yang digunakan orang lain; dimana mereka tinggal; atau apa keyakinan budaya dan politik yang mereka miliki. dengan cara ini, web memecah silo sementara masih memungkinkan keragaman untuk berkembang.  
  
    konsensus: agar standar universal bekerja, semua orang harus setuju untuk menggunakannya. tim dan lainnya mencapai konsensus ini dengan memberikan suara kepada setiap orang dalam menciptakan standar, melalui proses partisipatif yang transparan di w3c.  
  
permutasi baru dari ide-ide ini menimbulkan pendekatan baru yang menarik di bidang yang beragam seperti informasi (open data), politik (open government), penelitian ilmiah (akses terbuka), pendidikan, dan budaya (budaya bebas). tetapi sampai saat ini kita hanya menggores permukaan bagaimana prinsip-prinsip ini dapat mengubah masyarakat dan politik menjadi lebih baik.  
  
pada tahun 2009, sir tim mendirikan yayasan world wide web. the web foundation memajukan open web sebagai sarana untuk membangun masyarakat yang adil dan berkembang dengan menghubungkan semua orang, meningkatkan suara dan meningkatkan partisipasi.  
  
silakan menjelajahi situs kami dan pekerjaan kami. kami harap anda akan terinspirasi oleh visi kami dan memutuskan untuk mengambil tindakan. ingat, seperti yang tim tweeted selama upacara pembukaan olimpiade di 2012, "ini untuk semua orang".  
  
   
  
    ini untuk semua orang # london2012 # oneweb # openingceremony @ webfoundation @ w3c  
  
    - tim berners-lee (@timberners\_lee) 27 juli 2012  
  
catatan penting: teks ini dimaksudkan sebagai pengantar singkat tentang sejarah web. untuk akun yang lebih mendetail, anda mungkin ingin mempertimbangkan untuk membaca:  
  
    a little history of the world wide web  
    ulang tahun ke-10 w3c (garis waktu)  
    "menenun web" oleh tim berners-lee  
    pertanyaan yang sering diajukan, dan jawaban untuk kaum muda, oleh sir tim berners-lee di situs web w3c.

[**http://www.pewinternet.org/2014/03/11/world-wide-web-timeline/**](http://www.pewinternet.org/2014/03/11/world-wide-web-timeline/)

world wide web timeline  
  
sejak didirikan pada tahun 1989, world wide web telah menyentuh kehidupan miliaran orang di seluruh dunia dan secara mendasar mengubah cara kita berhubungan dengan orang lain, sifat pekerjaan kita, bagaimana kita menemukan dan berbagi berita dan ide-ide baru, bagaimana kita menghibur diri kita sendiri. dan bagaimana komunitas terbentuk dan berfungsi.  
  
garis waktu di bawah ini adalah awal dari upaya untuk menangkap tonggak utama dan momen kecil yang telah membentuk web sejak tahun 1989. ini adalah dokumen hidup yang akan kami perbarui dengan kontribusi anda. untuk menyarankan item untuk ditambahkan ke timeline, silakan kirim pesan kepada kami.  
1989  
  
    original-proposal world wide web dimulai sebagai proyek cern (organisasi eropa untuk penelitian nuklir) yang disebut inquire, yang diprakarsai oleh ilmuwan inggris, tim berners-lee. nama lain yang dipertimbangkan untuk proyek ini termasuk "the information mesh" dan "the mine of information."  
    aol meluncurkan layanan obrolan instant messenger dan mulai menyambut pengguna dengan salam ikon “anda punya surat!”  
  
1990  
  
    800px-first\_web\_server  
    komputer next yang digunakan oleh tim berners-lee di cern. (wikipedia)  
    42% orang dewasa amerika telah menggunakan komputer.  
    situs web dan server pertama dunia ditayangkan di cern, yang berjalan di komputer next tim berners-lee, yang menyandang pesan “mesin ini adalah server. jangan daya bawah! ”  
    tim berners-lee mengembangkan web browser pertama worldwideweb.  
    archie, alat pertama untuk mencari internet dikembangkan oleh mahasiswa universitas mcgill, alan emtage.  
  
1991  
  
    xcoffeeresearchers memasang live shot dari teko kopi agar mereka dapat mengetahui dari layar komputer mereka ketika pot segar telah diseduh. kemudian terhubung ke world wide web, itu menjadi webcam pertama.  
  
1992  
  
    istilah "berselancar di internet" diciptakan dan dipopulerkan.  
    lhc5  
    kredit: silvano de gennaro / cern  
  
    tim berners-lee memposting foto pertama, dari band "les horribles cernettes," di web.  
    peramban mode baris diluncurkan. ini adalah browser pertama yang mudah diakses untuk world wide web.  
  
1993  
  
    cern menempatkan teknologi world wide web di domain publik, menyumbangkannya ke dunia.  
    pusat nasional untuk aplikasi supercomputing (ncsa) merilis mosaic 1.0, browser web pertama yang menjadi populer di kalangan masyarakat umum. "web yang kita kenal mulai berkembang," tulis wired belakangan.  
    the new york times menulis tentang browser web mosaic dan world wide web untuk pertama kalinya. "anggap saja itu sebagai peta ke harta terpendam di era informasi."  
    marc andreessen mengusulkan tag html img untuk memungkinkan tampilan gambar di web.  
  
1994  
  
    11 juta rumah tangga amerika "dilengkapi untuk naik informasi superhighway."  
    pizzanet salah satu pembelian web pertama yang diketahui terjadi: pizza pepperoni dengan jamur dan keju ekstra dari pizza hut.  
    gedung putih presiden bill clinton datang online.  
    yahoo! dibuat oleh mahasiswa pascasarjana stanford university jerry yang dan david filo. mereka awalnya menamai situs "panduan jerry dan david ke world wide web."  
    spanduk pertama iklan spanduk pertama untuk hotwired.com muncul, dengan teks “pernahkah anda mengeklik mouse anda di sini? -> kamu akan. ”  
    dua pengacara memposting pesan spam komersial besar pertama dengan subjek "green card lottery -final one?"  
  
1995  
  
    18 juta rumah amerika sekarang online, tetapi hanya 3% pengguna online yang pernah masuk ke world wide web.  
    amazonamazon.com terbuka untuk bisnis, menagih sendiri sebagai "toko buku terbesar di bumi."  
    craig newmark memulai craigslist, awalnya merupakan daftar email acara san francisco.  
    match.com, situs kencan online pertama, diluncurkan.  
    pengusaha pierre omidyar meluncurkan ebay, awalnya bernama "auctionweb." dia daftar barang pertama untuk dijual: penunjuk laser rusak. seorang kolektor membelinya seharga $ 14,83.  
    chris lamprecht menjadi orang pertama yang dilarang dari internet oleh keputusan pengadilan. "saya mengatakan kepada hakim komputer adalah hidup saya," lamprecht kemudian mengenang.  
    netscape ipo memulai mentalitas demam emas untuk startup web.  
    microsoft merilis windows 95 dan versi internet explorer pertama.  
    layanan hosting web geocities diluncurkan.  
  
1996  
  
    77% pengguna online mengirim atau menerima e-mail setidaknya sekali setiap beberapa minggu, naik dari 65% pada tahun 1995.  
    nokia-9000inokia merilis nokia 9000 communicator, ponsel pertama dengan kemampuan internet.  
    hotmail diluncurkan sebagai salah satu layanan webmail pertama di dunia, namanya referensi ke bahasa internet html yang digunakan untuk membuat halaman web.  
    the dancing baby, animasi 3d, menjadi salah satu video viral pertama.  
  
1997  
  
    jutaan "mengunjungi mars - di internet" - jet propulsion lab memungkinkan orang untuk menonton pendaratan dan penjelajahan mars sojourner. siaran menghasilkan sekitar 40 juta hingga 45 juta klik setiap hari. pathfinder\_internet  
    netflix diluncurkan sebagai perusahaan yang mengirim dvd ke rumah melalui surat.  
    go daddy diluncurkan sebagai jomax technologies.  
    google.com mendaftar sebagai domain.

jorn barger menjadi orang pertama yang menggunakan istilah "weblog" untuk mendeskripsikan daftar tautan di situs webnya.  
  
1998  
  
    aol\_old\_cdrom\_12281020% orang amerika mendapatkan berita dari internet setidaknya sekali seminggu, naik dari 4% pada tahun 1995.  
    aol meluncurkan aol 4.0 dan menggenangi rumah-rumah amerika dengan mailer cd-rom. keanggotaan aol melonjak dari 8 juta menjadi 16 juta anggota.  
    korporasi internet untuk nama dan nomor yang ditentukan (icann) mengambil alih tanggung jawab untuk koordinasi sistem global pengidentifikasi unik internet.  
    kamus oxford menambahkan "spam" dan "digerati."  
  
1999  
  
    pew research center menguji polling online dengan hasil yang beragam.  
    41% orang dewasa menggunakan internet dan cuaca adalah daya tarik berita online paling populer.300px-napster\_corporate\_logo.svg  
    layanan unduhan mp3 napster diluncurkan, membebani jaringan berkecepatan tinggi di asrama perguruan tinggi. banyak perguruan tinggi yang melarang layanan tersebut dan kemudian dimatikan karena memungkinkan pembagian file musik secara ilegal.  
    yahoo! mengakuisisi geocities seharga $ 3,6 miliar.  
  
2000  
  
    43% pengguna internet mengatakan mereka akan kehilangan online "banyak," naik dari 32% pada tahun 1995.  
    78% pengguna internet yang mengunduh musik tidak berpikir itu mencuri untuk menyimpan file musik ke hard drive komputer mereka.  
  
    40 juta orang amerika - atau 48% pengguna internet - telah membeli produk secara online.  
    32% pengguna internet (lebih dari 30 juta orang) mengirim e-kartu ucapan kepada orang-orang tercinta dan teman-teman.  
    nasdaq2  
    nasdaq melonjak di akhir 90-an dan kemudian turun tajam.  
  
    nasdaq mencapai rekor tertinggi 5.048, sebelum terjun sebesar 78% selama dot com bust. sebuah survei tahun 2001 menemukan 71% orang amerika yang pernah mendengar tentang masalah dot com percaya penyebab utama kesengsaraan dot-com adalah bahwa investor bersemangat untuk menghasilkan banyak uang dan mengambil banyak risiko.  
    aol mengakuisisi time warner seharga $ 165 miliar. new york times mengatakan "itu bisa menjadi perusahaan internet yang melakukan pembelian dan media lama yang terjual habis."  
  
2001  
  
    hanya 3% pengguna internet mengatakan bahwa mereka mendapatkan sebagian besar informasi mereka tentang serangan 9/11 dan akibat dari internet.  
  
    pengguna internet rata-rata menghabiskan 83 menit online.  
    jimmy wales meluncurkan wikipedia. pengguna menulis lebih dari 20.000 entri ensiklopedia di tahun pertama.  
  
2002  
  
    55 juta orang sekarang online dari tempat kerja dan 44% dari mereka yang memiliki akses internet di tempat kerja mengatakan penggunaan internet mereka membantu mereka melakukan pekerjaan mereka.  
    screenshot oleh wired  
    screenshot oleh wired  
  
    situs jejaring sosial yang diluncurkan friendster.com, tetapi dengan cepat diambil alih oleh facebook.  
    microsoft meluncurkan xbox live, layanan permainan multi-pemain online-nya. "kritik mencemooh gagasan itu, mencatat betapa jarangnya koneksi broadband saat itu."  
  
2003  
  
    kredit: cnet  
    kredit: cnet  
  
    apple meluncurkan itunes music store dengan 200.000 lagu pada 99 ¢ masing-masing. toko menjual satu juta lagu dalam minggu pertama.  
    skype, panggilan voice-over-ip dan layanan pesan instan, diluncurkan dan dengan cepat menjadi kata kerja, seperti dalam "skype me."  
    situs jejaring profesional linkedin diluncurkan.  
    myspace.com didirikan dan cepat diadopsi oleh musisi yang ingin berbagi musik dan membangun basis penggemar mereka.  
    presiden george w. bush menandatangani undang-undang can-spam menjadi undang-undang, menetapkan standar nasional pertama untuk pengiriman email komersial.  
    sistem pembuatan blog wordpress dibuat.  
  
2004  
  
    11% pengguna internet amerika mengikuti pengembalian pada malam pemilihan online. satu dari sepuluh pengguna internet mendaftar untuk buletin email politik dan pemberitahuan berita selama kampanye.  
    thefacebookharvard siswa mark zuckerberg meluncurkan thefacebook.com. 1.200 siswa harvard mendaftar dalam 24 jam pertama. facebook terus menjadi situs jejaring sosial terbesar di dunia, dengan lebih dari satu miliar pengguna di seluruh dunia.  
    google memulai perdagangan di nasdaq dengan harga $ 85 per saham.  
    situs berita sosial digg meluncurkan. pengguna digg memilih untuk "menggali" tautan yang mereka sukai dan "mengubur" tautan yang tidak mereka sukai.  
    mozilla merilis firefox 1.0.  
    game role-playing massively multiplayer (mmorpg) world of warcraft diluncurkan.  
  
2005  
  
    8% pengguna internet dewasa amerika mengatakan mereka berpartisipasi dalam liga fantasi olahraga online.  
    9% pengguna internet (13 juta orang amerika) online untuk menyumbangkan uang kepada korban badai gulf coast, katrina dan rita.  
  
    sekitar satu dari enam orang dewasa daring - 25 juta orang - telah menjual sesuatu secara daring.  
    koneksi broadband melampaui koneksi dial-up.  
    situs berita komunitas reddit didirikan. itu dibeli oleh conde nast setahun kemudian untuk $ 20 juta.  
    rupert murdoch's news corp membeli myspace seharga $ 580 juta dan menjualnya pada tahun 2011 seharga $ 35 juta.  
    youtube didirikan pada hari valentine. video pertama, penjelasan tentang apa yang keren tentang gajah, diunggah oleh co-founder jawed karim pada 23 april. google mengakuisisi perusahaan setahun kemudian.  
  
2006  
  
    senator yang terlambat ted stevens menggambarkan internet sebagai "rangkaian tabung," selama pidato 2006 tentang netralitas bersih. kutipannya diejek oleh boing boing dan daily show dan mengilhami remiks youtube.  
    google mengakuisisi youtube sebesar $ 1,65 miliar. pendiri youtube chad dan steve mengumumkan akuisisi google dalam video yang direkam di tempat parkir: "raja pencarian dan raja video berkumpul bersama."  
    twitter diluncurkan. pendiri jack dorsey mengirimkan tweet pertama: “hanya menyiapkan twttr saya”  
  
    hanya mengatur twttr saya  
  
    - jack dorsey (@jack) 21 maret 2006  
  
2007  
  
    36% orang dewasa daring amerika berkonsultasi dengan wikipedia.  
    32% orang amerika setidaknya telah mendengar tentang parodi video hillary dan bill clinton dari episode terakhir "the sopranos" dan 19% telah benar-benar melihatnya.  
    36% orang amerika mengatakan mereka akan kesulitan menyerahkan blackberry mereka atau perangkat email nirkabel lainnya, naik dari 6% pada tahun 2002.  
    img\_2298apple merilis iphone pertamanya, dengan harga $ 499 untuk 4gb dan $ 599 untuk 8g.  
    estonia menjadi negara pertama di dunia yang menggunakan voting internet dalam pemilihan parlemen.  
  
2008  
  
    tiga perempat (74%) pengguna internet - atau 55% dari seluruh populasi orang dewasa as - mengatakan mereka online selama pemilihan presiden untuk mengambil bagian dalam atau mendapatkan berita dan informasi tentang kampanye.  
    19% pemilik ponsel mengatakan mereka telah online dengan ponsel mereka.  
    google merilis browser web chrome.  
    html5 diperkenalkan.  
    situs web deal-of-the-hari groupon diluncurkan.  
    apple meluncurkan app store-nya dengan 552 aplikasi.  
    microsoft menawarkan untuk membeli yahoo! seharga $ 44,6 miliar, tetapi kedua perusahaan tidak menyetujui harga pembelian.  
    world of warcraft mencapai 11,5 juta pelanggan di seluruh dunia. guinness book of world records menamakannya mmorpg paling populer.  
  
2009  
  
    69% orang amerika beralih ke internet untuk mengatasi dan memahami resesi.  
    mesin telusur microsoft bing diluncurkan.  
    twitter mengumpulkan $ 98 juta dari investor, menghargai perusahaan dengan kekalahan $ 1 miliar.  
    web terpaku oleh kisah bocah laki-laki berusia enam tahun yang terbang di atas colorado dalam balon cuaca. cerita kemudian terbukti menjadi tipuan.  
    ledakan vma kanye west memicu meme internet.  
    video viral seperti david after dentist, susan boyle, baby dancing to beyonce, dan jk wedding entrance dance meluncurkan orang biasa menjadi bintang baru web.  
  
2010  
  
    35% orang dewasa memiliki ponsel dengan aplikasi, tetapi hanya dua pertiga yang menggunakannya.  
    situs-situs berbagi foto sosial pinterest dan peluncuran instagram.  
    wikileaks berkolaborasi dengan organisasi media besar untuk melepaskan kabel diplomatik as.  
    karyawan ex-facebook meluncurkan quora pertanyaan dan jawaban situs berbasis pengguna.  
  
2011  
  
    15% dari remaja yang menggunakan media sosial mengatakan bahwa mereka telah menjadi target kegilaan online.  
    68% dari semua orang amerika mengatakan internet telah berdampak besar pada kemampuan kelompok untuk berkomunikasi dengan anggota.  
    linkedin menjangkau 100 juta pengguna dan debut di nyse.  
    microsoft membeli skype seharga $ 8,5 miliar.  
    google+ diluncurkan.  
    orang mesir muda menggunakan hashtag #egypt dan # jan25 di twitter untuk menyebarkan berita tentang revolusi mesir. pemerintah merespon dengan mematikan internet.  
    "jumat" rebecca black menjadi sensasi youtube.  
  
2012  
  
    66% pengguna internet menggunakan facebook dan 12% menggunakan instagram.  
    di antara 13% orang dewasa as yang memberikan kontribusi keuangan kepada calon presiden, 50% disumbangkan online atau melalui email.  
    facebook mencapai 1 miliar pengguna aktif bulanan, menjadikannya jaringan sosial yang dominan di seluruh dunia. beberapa analis mulai menyebutnya "facebookistan." perusahaan membeli instagram seharga $ 1 miliar dan debut di nasdaq seharga $ 38 per saham.  
    bintang musik korea selatan video "gangnam style" dari psy melampaui "bayi" justin bieber sebagai video yang paling banyak ditonton, dengan lebih dari 800 juta penayangan.  
    penjualan e-niaga mencapai $ 1 triliun di seluruh dunia.  
    the internet society mendirikan internet hall of fame untuk "merayakan orang-orang yang menghidupkan internet."  
  
2013  
  
    mayoritas (56%) orang amerika sekarang memiliki smartphone sejenis.  
    51% bank dewasa as secara online.  
    mantan karyawan cia dan kontraktor nsa edward snowden menyerahkan ribuan dokumen rahasia ke organisasi media, mengekspos program pengawasan data rahasia pemerintah.  
    apple mengatakan unduhan toko aplikasi mencapai 40 miliar, dengan 20 miliar pada 2012 saja.  
    file twitter untuk ipo yang lama ditunggu-tunggu. saham melonjak 73% di atas harga ipo mereka sebesar $ 26 per saham pada hari pertama perdagangan.  
  
    kami telah mengirim s-1 secara rahasia ke sec untuk rencana ipo. tweet ini bukan merupakan penawaran dari sekuritas apa pun untuk dijual.  
  
    - twitter (@twitter) 12 september 2013  
  
2014  
  
    45% pengguna internet usia 18-29 dalam hubungan serius mengatakan internet telah berdampak pada hubungan mereka.  
    facebook membeli aplikasi perpesanan whatsapp seharga $ 19 miliar.

[**https://www.reference.com/technology/technology-eebf0fb1e023190a**](https://www.reference.com/technology/technology-eebf0fb1e023190a)

q:  
apa itu teknologi web dan apa yang dilakukannya?  
sebuah:  
jawaban cepat  
  
teknologi web adalah pembentukan dan penggunaan mekanisme yang memungkinkan berbagai komputer dan perangkat untuk berkomunikasi dan berbagi sumber daya. teknologi web adalah blok bangunan infrastruktur dari setiap jaringan komputer yang efektif. lanjutkan membaca  
terus belajar  
  
    apa itu sumber daya jaringan?  
    bagaimana anda menghapus riwayat anda dari halaman web yang di-browsing?  
    apa itu world wide web?  
  
apa itu teknologi web dan apa yang dilakukannya?  
kredit: / fuse getty images  
jawaban lengkap  
  
teknologi web adalah blok bangunan infrastruktur dari setiap jaringan komputer yang efektif: jaringan area lokal, jaringan area metropolitan atau jaringan area luas, seperti internet. komunikasi di komputer tidak akan pernah seefektif mereka tanpa banyak teknologi web yang ada.  
  
komunikasi antara komputer dan perangkat  
komputer dan perangkat jaringan lainnya perlu berkomunikasi. suatu mekanisme harus memungkinkan komputer untuk berkomunikasi dengan komputer lain di jaringan yang sama atau jaringan lain. mekanisme harus memastikan bahwa pesan berpindah dari pengirim ke penerima, memungkinkan penerima untuk mengambil pesan, mengirim umpan balik dan mengakui penerimaan atau kegagalan komunikasi.  
  
markup languages  
bahasa markup seperti html, css dan xml adalah bagian dari teknologi web. bahasa-bahasa ini memberitahu komputer dalam teks bagaimana memformat, tata letak dan gaya halaman web dan program. dua jenis bahasa markup termasuk markup prosedural dan markup deskriptif. jenis bahasa tambahan termasuk cgi dan http.  
  
bahasa pemrograman  
bahasa pemrograman termasuk perl, c #, java dan visual basic .net. bahasa ini digunakan oleh pengembang web untuk membuat situs web dan aplikasi. setiap bahasa memiliki kelebihan dan kekurangan, dan sebagian besar pengembang mengetahui beberapa jenis yang berbeda untuk membantu mereka mencapai tujuan mereka.  
  
server web  
server web terdiri dari dua komponen, perangkat keras dan perangkat lunak. perangkat keras termasuk dokumen html dan data lainnya. server perangkat lunak termasuk server http, yang digunakan untuk berkomunikasi antara komputer dan server web. ada dua jenis server web, yaitu server statis dan dinamis.  
  
database  
situs web memerlukan sistem manajemen basis data, biasanya disebut sebagai basis data. database digunakan sebagai kubah untuk data server web. ada beberapa jenis basis data yang tersedia, seperti mysql, microsoft access, dan oracle. jenis data yang paling populer adalah json, xml, dan csv. semua jenis data penyimpanan data ini berbeda dalam berbagai cara  
  
aplikasi bisnis  
berbagai teknologi web sangat penting untuk fungsi dan keberhasilan banyak bisnis. ini termasuk program penjadwalan pengangkatan daring, situs web, dan cara bagi pelanggan untuk mengobrol dengan perwakilan. juga, teknologi web memungkinkan bisnis untuk mengumpulkan data pada pelanggan mereka untuk lebih menyesuaikan layanan mereka.  
  
sisi teknologi web yang berbeda  
ada sisi klien untuk aplikasi dan, sebaliknya, ada sisi server. sisi klien adalah apa yang dilihat oleh kebanyakan orang ketika mereka menggunakan teknologi sehari-hari. ini termasuk apa pun yang anda lihat di komputer, laptop, atau tablet saat menggunakan internet atau berbagai aplikasi. sisi server adalah apa yang terjadi di balik layar, dan di sanalah semua pengkodean untuk situs atau aplikasi disimpan. demikian pula, orang melihat ujung depan semua teknologi web, yang membentuk cara situs web dan aplikasi terlihat. bagian belakang terdiri dari database dan berbagai proses yang hanya diketahui oleh pengembang dan bisnis.  
pelajari lebih lanjut tentang internet & networking  
pertanyaan-pertanyaan terkait  
  
    q:  
    apa itu jaringan komputer?  
    j: menurut about.com, jaringan komputer adalah praktik menghubungkan dua atau lebih komputer atau perangkat komputasi untuk berbagi data dan sumber daya. jaringan ... jawaban lengkap>  
    filed under:  
        internet & networking  
    q:  
    apa beberapa instruksi untuk menyiapkan kamera web?  
    a: untuk mengatur kamera web, beli kamera dan kabel usb, dan instal perangkat lunak yang diperlukan untuk mengoperasikan kamera pada komputer yang mendukung internet. hubungkan t ... jawaban lengkap>  
    filed under:  
        teknologi  
    q:  
    apakah sistem navigasi gps?  
    a: sistem navigasi gps adalah sistem navigasi satelit yang menghubungkan sistem di bumi, seperti komputer dan perangkat navigasi mobil, dengan satelit di spa ... jawaban lengkap>  
    filed under:  
        teknologi  
    q:  
    apa itu garmin express?  
    j: garmin express adalah paket perangkat lunak yang dikembangkan oleh garmin dan dimaksudkan untuk mengelola perangkat garmin dari komputer windows dan mac. perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk ... jawaban lengkap>  
    filed under:  
        teknologi  
  
anda mungkin juga menyukai  
  
    q:  
    bagaimana anda mendapatkan proxy anonymous dan transparan gratis?  
    q:  
    apakah bentuk blue cross manitoba tersedia online?  
    q:  
    apa itu situs web untuk saluran belanja kanada?  
    q:  
    bagaimana anda masuk ke michaels workbrain?  
    q:  
    di mana bisa

[**http://www.alphadevx.com/a/7-the-basics-of-web-technologies**](http://www.alphadevx.com/a/7-The-Basics-of-Web-Technologies)

Top of Form

[terjemahan](https://translate.google.co.id/)[matikan terjemahan instan](https://translate.google.co.id/?hl=id&eotf=0&sl=en&tl=id)

Bottom of Form





4999/5000

4053 karakter melebihi batas 5000 maksimum:

sers having the plug-in installed, and with most web designers quoting flash as the application of choice. the backend: cgi and perl if you will forgive me for continuing with the house analogy; if html forms the foundation of the house, with the various flavours of dhtml and flash forming the structure of the house above ground (the bits you see), then cgi (common gateway interface) would form the functional workings parts of the house that you can not see such as the plumbing, electrical wiring and heating. so cgi is concerned with the working parts of your web site, which may include hit counters, form processors or web statistics tools. there are many different languages that may be termed 'cgi', the most popular of which is perl. perl is the language of choice for adding function to your site. html, dhtml and flash are fine for controlling the look and presentation of your site, but perl is needed to run the mechanics of it behind the scenes. we can differentiate between the presentation (the bit the visitor sees) and the functional (the bit they don't see) parts of a site using the terms 'front-end' and 'back-end' respectively. therefore, perl is often referred to as a back-end technology. it operates on the server that hosts your site, rather the within the browser window of a visitor to your site. the future: svg and xml. the nature of web technology is constantly changing to meet the demands of web users and web designers alike. it is hard to predict with any real accuracy what will become the norm in future developments, and what will fade to obscurity. the decisions for future developments lay largely with the world wide web consortium, found at www.w3.org. the w3c sets down guidelines for browser developers such as netscape and microsoft to follow in a continuing bid to increase cross-browser support for future technologies. as well as being responsible for html and css, the w3c are also developing a potential rival to flash, svg (scalable vector graphics). svg is currently in its infancy, but when completed it will offer web designers an alternative to flash while possessing many of its versatile qualities. furthermore like html and css, svg will be an open source standard with nobody owning exclusive rights to produce the packages used to generate svg content. currently no browser supports it, and a plug-in from adobe is needed to run sites using svg. with the w3c behind it however this situation is expected to change, and svg is sure to become more commonplace in the future. xml (extensible mark-up language) has been around a little longer than svg. it is more difficult to define, however, and its use is still in its early stages. if html is a 'mark-up' language, xml is a language that allows you to create your own 'mark-up' languages. in basic terms, this allows you to design your own tags to replace the limited amount that html has to offer. in theory this would mean an infinite amount of user mark-up languages, but this would create obvious practical problems for the compatibility of such variety. currently even the latest browsers offer limited support for xml, and its use is often confined to interacting with databases in combination with perl. conclusion as a person hoping to gain a basic understanding of web technologies, this article contains all you need to know. as a person wishing to become a web designer, this is just the tip of the iceberg! web design is a complex area that merits further study on your behalf, a good place to continue your study is the various articles on this site, and to check the links section for many more. if you intend to launch your business onto the net and intend to use the services of a web design firm, they are likely to be impressed by you knowing the difference between css and xml! john collins i have been writing about web technology and software development since 2001. i am the developer of the alpha framework for php, and the five.today personal productivity app. i love open source, technology, and economics.

pengantar  
  
teknologi web adalah istilah umum yang mengacu pada banyak bahasa dan paket multimedia yang digunakan bersama dengan satu sama lain, untuk menghasilkan situs web dinamis seperti ini. setiap teknologi terpisah cukup terbatas pada itu sendiri, dan cenderung membutuhkan penggunaan ganda setidaknya satu teknologi lain seperti itu. oleh karena itu kita dapat menyimpulkan bahwa semua komponen yang membentuk sebuah situs saling bergantung satu sama lain.  
  
panduan ini dimaksudkan untuk memperkenalkan secara singkat para pemula ke masing-masing teknologi yang terpisah ini, tanpa berusaha mengajarkan siapa pun cara memprogram. jika anda bermaksud untuk mempelajari desain web lebih lanjut, periksa bagian tautan kami untuk banyak situs tutorial yang bermanfaat.  
html: landasan situs web apa pun.  
  
html (hyper text mark-up language) adalah lem yang menyatukan setiap situs web. seperti membangun rumah, anda selalu membangun fondasi yang kuat terlebih dahulu. untuk situs apa pun, html adalah fondasi itu. html adalah bahasa sumber terbuka (yaitu tidak dimiliki oleh siapa pun), yang mudah dipelajari, dan tidak memerlukan paket mewah (atau mahal!) untuk mulai menggunakannya. yang anda butuhkan adalah sesuatu untuk mengetik, seperti windows notepad, dan banyak waktu dan kesabaran.  
  
html berfungsi pada sistem 'tag', di mana setiap tag memengaruhi konten yang ditempatkan di dalam tag itu, mis.  
  
<tag> apa efek tagnya </ tag>.  
  
meskipun relatif terbatas dengan sendirinya, itu adalah fleksibilitas html yang memungkinkan situs web tumbuh dalam kompleksitas. seperti fondasi rumah anda, html cukup kuat untuk mendukung berbagai jenis bahasa yang terintegrasi dalam halaman html anda.  
dhtml  
  
dhtml (dynamic html) sama seperti namanya, itu menambahkan dinamis, bergerak atau mengubah konten ke halaman html lama polos anda. anggap saja sebagai versi html yang lebih canggih, meskipun dthml sebenarnya bukan bahasa pemrograman itu sendiri. dhtml adalah istilah luas yang digunakan untuk menggambarkan sekelompok aplikasi, yang utama dijelaskan di bawah ini:  
  
javascript: javascript adalah bahasa 'scripting'. sedikit seperti skrip dalam film fitur, ini digunakan untuk memutuskan 'apa yang terjadi selanjutnya'. ini mungkin merupakan urutan peristiwa layar, di mana satu acara diprakarsai oleh akhir yang lain, atau bisa jadi merupakan tanggapan terprogram untuk pengguna yang berinteraksi dengan laman dalam beberapa cara, mis. menggerakkan mouse mereka di atas tautan. javascript adalah bahasa yang kompleks dan kuat, dan dapat ditempatkan langsung di dalam halaman html, atau dalam file javascript terpisah.  
  
css dan css-p: css (cascading style sheets) adalah bahasa yang relatif baru, yang dirancang untuk memperluas sifat gaya html yang terbatas. mudah dipelajari dan diterapkan, css adalah cara terbaik untuk mengontrol gaya situs anda, seperti gaya teks seperti ukuran, warna, dan font.  
  
css juga dapat ditempatkan di dalam halaman html atau dalam file terpisah. keuntungan nyata memiliki semua properti gaya untuk seluruh situs anda dalam satu file css tunggal adalah bahwa anda dapat mengedit file tunggal tersebut untuk melakukan perubahan di seluruh situs, daripada harus melalui setiap file html satu per satu. untuk alasan ini, mungkin ini adalah teknologi web yang paling berguna dan tentu saja salah satu favorit saya.  
  
css-p (css-positioning) adalah sub-set css, dan terutama berkaitan dengan tata letak halaman html anda. hal ini memungkinkan perancang web untuk menempatkan elemen apa pun (teks, grafik, dll.) tepat di layar di mana mereka menginginkannya, ke piksel.  
  
dom: dom (document object model) memungkinkan desainer untuk mengakses elemen apa pun di halaman html, seperti gambar, lapisan atau tabel. setiap elemen dapat diberi nama 'id' yang unik untuk mengidentifikasinya dengan, mis.  
  
<tag id = "tag saya"> konten tag saya </ tag>  
  
ketika dikombinasikan dengan css dan javascript, dom dapat digunakan untuk membuat perubahan hanya "my tag" dan tidak ada elemen lain, seperti meningkatkan ukuran teks atau posisi "my tag" di layar. javascript saya juga digunakan untuk menganimasi perubahan tersebut ke elemen apa pun yang teridentifikasi, seperti secara bertahap meningkatkan ukuran teks di layar.  
  
setiap browser berbeda memiliki dom itu sendiri, dan ini sering digunakan untuk menentukan browser mana yang digunakan pengunjung. tindakan tertentu dapat dilakukan jika orang tersebut menggunakan ns6, misalnya, dan mengabaikan jika orang tersebut menggunakan ie5.  
flash  
  
tidak seperti semua teknologi di atas, flash bukanlah teknologi open source. flash dimiliki oleh macromedia, dan mereka menghasilkan aplikasi yang diperlukan untuk memproduksi konten flash untuk situs web anda. selain itu, browser web itu sendiri tidak akan menampilkan konten flash, 'plug-in' harus diunduh (gratis) dan dipasang oleh pengunjung ke situs anda sebelum mereka dapat melihatnya dengan benar. plug-in ini (aplikasi mini) juga harus diperbarui untuk memastikan bahwa mereka dapat menampilkan konten flash terbaru di internet.  
  
meskipun saya telah membahas kekurangan flash, ada banyak hal positif. flash saat ini adalah satu-satunya paket multimedia yang benar untuk net, menyediakan dukungan untuk pengalaman video animasi, video, suara dan pengalaman situs web interaktif yang sangat mengesankan. satu-satunya belas kasihan nyata tentang flash adalah bahwa hal itu mungkin tidak pernah menjadi teknologi standar, yang merupakan rasa malu yang nyata. itu tidak berarti bahwa masa depan tidak cerah, dengan banyak web

**https://www.springpeople.com/blog/top-web-technology-trends-for-2018/**

tren teknologi web teratas untuk 2018  
19 april 2018 2  
  
perubahan ironis adalah konstan ketika datang ke pengembangan web. tren dalam pengembangan web terus berubah bahkan sebelum mereka dapat diimplementasikan. ini adalah tanggapan terhadap ekspektasi pengguna dan permintaan untuk pengalaman digital yang lebih menarik & intuitif. mengawasi ini penting untuk terus diperbarui dan bagi mereka yang sedang dalam proses merancang atau membangun situs web mereka sendiri. berikut ini adalah tren pengembangan web 8 tahun 2018.  
aplikasi web progresif  
  
tanpa perselisihan apa pun, pengembangan progressive apps (pwa) adalah salah satu tren teknologi web teratas pada 2018. mereka adalah laman web biasa yang dirancang untuk meniru laman seluler dalam tampilan & fungsionalitas dengan tujuan menggabungkan keuntungan dari keduanya sambil meniadakan segala kerugian .  
  
progressive web apps terlihat menghadirkan pengalaman seperti aplikasi mobile ke halaman web / situs web. mereka dapat memuat langsung, bekerja offline serta memuat pada jaringan berkualitas rendah karena pekerja layanan.  
  
berikut adalah alasan utama mengapa anda harus membangun pwa  
  
    mereka sangat dapat diandalkan baik itu kondisi jaringan apa pun  
    pengguna dapat menyimpannya di layar awal  
    pengalaman pengguna yang ditingkatkan yang dapat mengarah ke konversi pelanggan  
    peningkatan keterlibatan pelanggan  
  
situs web e-commerce flipkart & situs web informasi the washington post mengalami peningkatan konversi pengguna dan peningkatan keterlibatan pengguna masing-masing setelah mereka meluncurkan pwa di situs web mereka.  
peningkatan dukungan pelanggan online  
  
tahun ini fokusnya adalah pada peningkatan dukungan pelanggan. ini dapat dilakukan baik oleh chatbot atau departemen layanan pelanggan. satu chatbot setiap hari lebih efisien, menghemat biaya dan lebih cepat daripada departemen layanan pelanggan secara keseluruhan. chatbots harus dimiliki untuk setiap situs web. terlepas dari ceruk bisnis anda, chatbots dapat melengkapi situs web anda dengan meningkatkan pelanggan yang berinteraksi dengannya. ini akan memastikan bahwa anda selalu berhubungan dengan pelanggan anda pada waktu atau situasi tertentu. chatbots akan memberi pengguna perasaan bahwa mereka berinteraksi dengan manusia. mereka dapat menangani pembayaran secara efisien, menjawab pertanyaan atau mengarahkan pelanggan ke halaman yang diperlukan. teknologi pengembangan seperti ai dapat meningkatkan fungsi chatbots yang pada gilirannya akan secara radikal mengubah cara mereka membantu bisnis.  
popularitas aplikasi web real-time  
  
meskipun mereka telah ada selama bertahun-tahun, tahun ini menyaksikan peningkatan permintaan untuk mereka. alasan utama di balik ini adalah bahwa mereka memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi secara instan yang merupakan nilai tambah di era yang didorong oleh kebutuhan untuk interaksi yang cepat.  
  
aplikasi real-web beroperasi dengan membiarkan membuka koneksi antara server dan klien yang memungkinkan server untuk mendorong data baru setelah itu ada. ini berarti bahwa klien tidak harus terus memeriksa secara manual untuk melihat apakah sesuatu telah terjadi. mereka sudah digunakan oleh node.js. tidak ada bahasa lain & kerangka kerja seperti ruby on rails sudah mulai menggabungkannya.  
pengembangan web seluler  
  
saat mengembangkan situs web, pertanyaannya adalah bagaimana membuatnya bekerja paling baik di ponsel? , bukankah situs web kami akan berfungsi di ponsel? dengan booming yang cepat di pengguna ponsel pintar, itu adalah bagian integral untuk menguasai pengembangan web seluler. cara membuat konten situs web yang dapat dikonsumsi dalam perangkat kecil harus menjadi salah satu perhatian teknologi web tahun ini. salah satu tantangan utama di sini adalah untuk memastikan bahwa konten dapat dengan mudah dinavigasi oleh penggunaan jempol karena sebagian besar pengguna ponsel cerdas biasanya menggunakan satu tangan untuk mengoperasikan ponsel cerdas mereka.  
perbaikan javascript  
  
javascript adalah bahasa pemrograman yang paling disukai untuk mengembangkan aplikasi web. perkembangan konstan teknologi terkait js dan jajaran luas teknologi yang ada memastikan bahwa bahasa pemrograman ini akan terus menjadi tren pada tahun 2018.  
  
angular 2 dan angular 4 javascript difokuskan pada pendekatan mobile pertama yang membuatnya menjadi bagian integral dari pengembangan web modern. angular 2 menyarankan penggunaan typescript yang merupakan cara paling produktif untuk mengembangkan aplikasi web menengah dan besar yang kompatibel dengan platform / browser web mobile. angular 4 lebih cepat dan menghemat ruang dengan mengurangi ukuran kode yang dihasilkan sekitar 60%.  
ui gerak  
  
bagaimana cara membuat situs web anda tampil unik dari ribuan situs web di luar sana tanpa mengorbankan kesederhanaannya? anda dapat melakukannya dengan ui gerak. dengan motion ui anda dapat menambahkan animasi ke situs web anda: animasi latar belakang, transisi tajuk halaman, bagan animasi, penggulung modular, dan sejenisnya. elemen-elemen ini dapat membawa lebih banyak keterlibatan pengguna.  
situs web halaman tunggal  
  
situs web halaman tunggal sedang tren tahun ini karena kesederhanaannya. bersiaplah untuk melihat situs web satu halaman yang memiliki semua konten yang diatur ke dalam satu halaman yang dapat digulir tanpa gangguan. situs web ini bebas dari navigasi yang rumit, kekacauan teks, dan banyak tab. mereka membantu bisnis karena pengguna mendapatkan informasi secara berurutan dan tidak terganggu dengan melompat ke halaman acak. situs-situs web ini, bagaimanapun, tidak ideal untuk situs web e-commerce & blogs.static websitesstatic bukan lagi hal di masa lalu. mereka sedang tren tahun ini karena situs web ini aman, murah untuk dikembangkan, dan dapat dimuat dengan cepat. mereka telah menjadi lebih maju dengan generator situs statis yang menggabungkan keuntungan dari situs web statis dan cms. dengan cara ini mereka akan dapat melayani semua jenis bisnis. pada titik ini digitalisasi, memiliki situs web perusahaan sangat penting untuk gambar anda. melacak tren terbaru ini dan menggabungkannya dapat berarti meningkatkan keterlibatan pengguna dengan situs web anda.

**http://customerthink.com/top-trends-for-web-and-mobile-technology-in-2018/**

tren teratas untuk web dan teknologi seluler pada 2018  
hemendra singh -  
27 desember 2017  
0  
1.151 kali dilihat  
  
tweet bagikan di linkedin  
  
teknologi adalah aset yang sangat kuat di zaman sekarang. ini mengubah hidup kita sangat banyak untuk alasan yang baik dan membuat kita merasa lebih nyaman. hidup tidak bisa dibayangkan tanpa teknologi. ada dua teknologi terkemuka yang berkembang pesat dan menawarkan sejumlah manfaat - teknologi mobile dan teknologi web.  
  
selama dekade terakhir, orang menjadi lebih bergantung pada kedua teknologi ini. beberapa orang tertarik untuk mengembangkannya sementara beberapa orang hanya takjub untuk menggunakannya. pada dasarnya, teknologi web adalah tentang pengembangan dan perancangan. setiap bisnis membutuhkan kehadiran web untuk menjangkau calon pelanggan mereka dan membuat pelanggan yang ada mereka sadar akan layanan mereka. berbicara tentang teknologi seluler, yang merupakan bagian penting dari kehidupan yang serba cepat saat ini. perangkat seluler tidak sama hari ini seperti pada awal 90-an, ada beberapa fungsi seperti panggilan, pesan teks, kalkulator, alarm, dll.  
  
saat ini, perangkat ini telah berubah menjadi smartphone. ponsel pintar pintar karena aplikasi yang ada di dalamnya. aplikasi seluler digunakan untuk melakukan beberapa tugas kecil hingga besar dengan mudah, cerdas, dan tanpa banyak usaha. anda dapat memesan makanan, berbelanja online, memesan tiket untuk film, penerbangan dll dan hampir semuanya dengan bantuan aplikasi seluler.  
kedua teknologi ini membuat akarnya lebih kuat di sektor ti. demi pengembang yang bercita-cita, kami akan membahas beberapa tren masa depan untuk kedua industri. mari mulai.  
  
1. kecerdasan buatan  
  
ini adalah teknologi yang telah menciptakan banyak gebrakan hari ini dan membuat hidup kita lebih mudah dalam banyak hal. kita semua akrab dengan ai karena anda telah melihat asisten suara di ponsel cerdas anda atau mengambil saran untuk produk yang sempurna saat berbelanja online. ini tidak lain hanyalah perangkat lunak yang mengumpulkan data dan menganalisanya dan merespons secara cerdas seperti otak manusia.  
  
tapi tidak seperti otak manusia, tidak ada yang seperti kehilangan ingatan jangka pendek, informasi yang berlebihan, kurang tidur, gangguan, dll. anda mungkin telah memperhatikan bahwa feed berita facebook menyesuaikan secara otomatis dengan minat anda dan menampilkannya di bagian atas halaman.  
  
pembelajaran mesin merupakan outlet penting untuk kecerdasan buatan. ini telah diterapkan dalam pengembangan web hari ini untuk merekam kebiasaan pelanggan mereka dan meningkatkan pengalaman pengguna yang membantu mempertahankan pelanggan. mengintegrasikan ai ke chatbots pada teknologi web dan seluler anda yang sudah ada adalah sesuatu yang umum saat ini.  
  
berbicara tentang pengembangan aplikasi seluler, algoritme pembelajaran mesin telah secara efektif menyempurnakan data pengguna dan fungsi untuk memanfaatkan manfaat ai. banyak aplikasi yang berorientasi kesehatan, aplikasi game, dan aplikasi perencana perjalanan sangat bergantung pada ai. tren ini akan dilanjutkan pada 2018 untuk memberikan prospek baru di kedua teknologi seluler dan web.  
  
2. realitas virtual  
  
game yang sangat terkenal tahun 2016 - pokémon go, yang menjadi sangat populer karena virtual reality. banyak orang telah mengoptimalkannya untuk mengembangkan aplikasi, situs web, dan aplikasi seluler berbasis web. teknologi ini telah menjadi tren pada tahun 2017 dan akan pasti akan membentuk pengembangan web dan aplikasi pada tahun 2018 juga. mari pahami konsepnya dulu.  
  
realitas virtual adalah lingkungan simulasi komputer yang sepenuhnya imersif yang memberikan pengguna untuk merasakan lingkungan itu. sejumlah game telah mengembangkan aplikasi dan mewarisi teknologi ini untuk membuat pengguna merasakan dunia virtual. stimulasi sensorik digunakan di dalamnya seperti bau, rasa, sentuhan, pandangan dan pendengaran. yah, ini pengalaman yang luar biasa; anda dapat menyelam ke kedalaman vr untuk mengetahui lebih banyak.  
  
realitas virtual membiarkan banyak pengembang web mengeksplorasi keterampilan dan upaya mereka untuk meningkatkan kemampuan aplikasi web. browser web tradisional menyediakan antarmuka vr untuk memfasilitasi pengguna mereka dengan fungsionalitas vr.  
  
komunitas web bereksperimen dengan web vr dan bergerak maju dengan pendekatan baru yang cocok untuk web modern. kredit ini masuk ke api web baru yang memungkinkan konten webgl ditampilkan dalam 3d dengan bantuan headset vr.  
  
webvr pertama kali diperkenalkan pada tahun 2014 oleh mozilla. satu situs web berbasis vr dapat membuat adegan imersif dan yang dapat digunakan untuk mengirim pada semua perangkat atau platform. perubahan ini menantang bisnis untuk memberikan pengalaman yang lebih canggih di situs web mereka.  
  
teknologi seluler menyukai vr, apakah itu aplikasi game, aplikasi kesehatan atau aplikasi kebugaran, vr ada di mana-mana. konsumen menuntut kemampuan virtual reality di aplikasi mereka. layanan pengembangan aplikasi seluler memanfaatkan sepenuhnya teknologi luar biasa ini untuk membuka berbagai potensi untuk melibatkan basis pengguna mereka dengan cara yang efektif.  
  
real estate, industri perjalanan, dan industri otomotif menggunakan aplikasi berbasis vr untuk memberikan bantuan terbaik untuk memfasilitasi penggunanya dengan memungkinkan mereka melihat aspek internal lebih jelas dalam 3d. dengan cara ini, vr mengakuisisi dan meningkatkan ruang lingkup untuk aplikasi seluler development. tren ini sangat menguntungkan bagi kedua kelompok (aplikasi dan pengembangan web). mari kita berharap untuk melihat lebih banyak pengalaman bintang di tahun mendatang.3. blockchainit adalah teknologi terdesentralisasi yang digunakan untuk mengelola database yang mencatat transaksi digital. untuk mentransfer setiap bagian dari properti digital dengan cara yang aman dan terjamin, blockchain digunakan. dunia digital adalah cara yang berbeda dari dunia fisik. lebih difasilitasi, modern dan fleksibel di satu sisi tetapi cenderung lebih membahayakan di sisi lain. ketika menyangkut kepercayaan, itu selalu merupakan penilaian risiko. anda mungkin memiliki file data penting yang ingin anda bagikan kepada seseorang tanpa kehilangan data dan serangan data. saat ini, anda mungkin pernah mendengar tentang istilah populer 'bitcoin' yang merupakan cryptocurrency. secara bertahap ini menjadi pasar terbesar untuk investasi. orang berinvestasi di dalamnya mirip dengan pasar saham dan reksa dana untuk meningkatkan nilai uang mereka dan mendapatkan laba yang lebih tinggi. perusahaan menuntut untuk menerima bitcoin sebagai biaya layanan yang disediakan. teknologi yang mendasari transaksi bitcoin adalah blockchain karena mata uang itu sendiri memiliki sifat terdesentralisasi. mekanisme dasar blockchain adalah menciptakan catatan informasi dan mengelola keabsahannya. ini dapat diperbarui. tidak ada sumber daya tunggal yang mengontrol informasi seperti di wikipedia tidak ada penerbit tunggal; entri dapat dibuat oleh banyak orang sesuai dengan pengetahuan mereka. meskipun ini adalah sedikit kesamaan dalam sistem, blockchain memiliki tulang punggung digital yang berbeda.blockchain dibangun oleh tiga teknologi inti –1. internet2. kunci privat encryption3. protokol yang mengatur incentivizationin blockchain, kunci kriptografi pribadi menyediakan alat kepemilikan yang kuat yang memenuhi persyaratan otentikasi. ini memiliki database terdistribusi raksasa yang digunakan untuk mempublikasikan data baru dan node. pada dasarnya, teknologi ini baru untuk sebagian besar sektor; ia masih berusaha membangun akarnya. pemula sangat menantikan dalam bidang pengembangan dengan teknologi ini. mereka belajar keterampilan, kode dan semua seluk beluk. 2018 pasti akan menjadi tahun yang lebih cerah untuk pengembangan blockchain.4. sistem crmcloud computing telah memberikan bentuk baru pada sistem bisnis modern dengan menyediakan basis data, keamanan, server, penyimpanan, perangkat lunak, analisis jaringan, dan banyak lagi. sistem crm (customer relationship management) sekarang berbasis cloud. organisasi mengambil crm lebih serius untuk meningkatkan lingkungan kerja mereka. karyawan lebih produktif dan memberikan hasil terbaik dengan alat yang difasilitasi. jika anda mengoperasikan perusahaan pengembangan, anda mungkin menggunakan crm, karena mengirim email, mengedit dokumen, dan mengelola operasi tim adalah beberapa tugas yang diprioritaskan setiap hari untuk anda. untuk mengelola tugas-tugas ini, anda pasti mengandalkan crm. data pelanggan adalah hal yang penting dan anda dapat melihat setiap interaksi pelanggan anda dengan bantuan crm. alat crm yang berbeda digunakan untuk fokus pada mengotomatisasi proses bisnis, menjaga hubungan dengan pelanggan, dan menganalisis data. dari perusahaan rintisan hingga perusahaan global, nirlaba hingga instansi pemerintah, hampir setiap sektor merangkul teknologi ini untuk semua jenis manfaat. untuk perusahaan pengembangan, ia menyediakan lingkungan yang transparan di mana anggota tim dapat melihat pekerjaan satu sama lain, berkonsultasi satu sama lain untuk tujuan baik, dan berbagi sumber daya. berikut adalah beberapa manfaat utama dari sistem crm - • mengurangi biaya membeli perangkat keras dan perangkat lunak dan pengaturannya • mempercepat kinerja dengan menghemat jam dari pekerjaan manual • mengurus tugas yang membosankan dan terlupakan • menciptakan tindakan otomatis dan memberikan keandalanada berbagai crm tersedia di pasar crm berdasarkan fungsi yang berbeda. oracle, sap, dan salesforce adalah beberapa crm yang paling populer. setiap kali crm dibahas, hampir tidak mungkin salesforce tidak dihitung. tidak diragukan lagi, ini adalah crm luar biasa yang memfasilitasi banyak organisasi dengan alat dan fungsionalitasnya yang canggih. anda akan mendapatkan lebih dari satu crm pada integrasi salesforce. bahkan anda juga dapat mengalami salesforce di perangkat seluler. jika tim bekerja dari jarak jauh, aplikasi salesforce1 dapat melakukan semua jenis bantuan kepada anda. tren ini tidak pernah bisa keluar dari tren terbaru. diharapkan bahwa di tahun-tahun mendatang, crm generasi mendatang akan didukung oleh ai.let's wrap upwell, anda sekarang sangat diperbarui dengan tren yang disebutkan di atas yang akan tetap berada di arena 2018. tingkatkan perkembangan anda dengan praktik setiap tren dan tetap di atas pesaing anda. motif utama untuk mengikuti tren adalah bergerak sejajar dengan strategi terbaru.