

Tentang Web 2.0

Yudha Yudhanto

yyudhanto@gmail.com

http://www.rumahstudio.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

Masih teringat di ingatan kita, bagaimana istilah *dotcom* merajai di tahun 1995. Bisnis internet marak dan semua orang demam internet. Semua berlomba berinvestasi memanfaatkan jalur internet untuk mengeruk untung lewat dunia maya. Tetapi ternyata *issue dotcom* tidak berlangsung lama, sejak tahun 2001 mulailah pelaku *dotcom* mulai jatuh. Produk lokal seperti Satunet.com, astaga.com, ekilat.com dan masih banyak lagi yang 'down' atau gulung tikar. Pebisnis internet paham bahwa 2001 adalah tahun kelam. Saat itu memang sebagian besar *dotcom* yang menghiasi pentas bisnis tiga tahun sebelumnya dan menjadi primadona investasi dunia, tiba-tiba rontok, bertumbangan dan mati. Banyak yang nangis, terutama para investor.



Namun, di balik kehancuran itu *O'Reilly* dan *MediaLive International* melihat bahwa masih ada *dotcom* yang lolos dari masa kritis tersebut. Setelah dianalisa, *dotcom* tersebut memiliki ciri yang sama. Dan ciri-ciri itu tidak dimiliki oleh para almarhum *dotcomers*. Begitu ada generasi yang punah, akan muncul generasi baru yang lebih tangguh. Mungkin itulah yang disebut era generasi baru Web 2.0, sebenarnya istilah tersebut sudah ada sejak tahun 2004 tetapi baru populer saat ini. Beberapa contoh lompatan yang menjadikan perbedaan antara web 1.0 dan web 2.0 adalah sebagai berikut :

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
personal websites	blogging
evite	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	search engine optimization
page views	cost per click
screen scraping	web services
publishing	Participation
Content management systems	wikis
directories (taxonomy)	tagging ("folksonomy")
stickiness	syndication

1. Definisi Web 2.0

Ternyata susah juga mendefinisikan Web 2.0. Seorang *programmer* akan bicara panjang lebar dan kemudian merujuk pada *Ajax* dan *Web Services*. Bagi marketer, web2.0 hanyalah sebuah *buzzword* dari makin beragamnya *user experience*. Bagi mereka yang anti-Microsoft, itu bermakna mengganti *desktop* sebagai *computing platform*.



licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Germany | Ludwig Gatzke | <http://flickr.com/photos/stabilo-boss/>

Logo-logo web yang melahirkan era web 2.0

Ada juga yang berpendapat istilah itu untuk generasi kedua servis berbasis Internet seperti situs jaringan sosial seperti *Friendster*, *Wikis*, *Communications Tools* dan *folskonomies*.

Ada yang menggampangkan dengan mengartikan $Web2.0 = Web1.0 + Web1.0$. Jika Web1.0 adalah mengenai diri kita sendiri, maka Web2.0 adalah mengenai saling interaksi antara diri kita sendiri dan orang lain. Diandaikan juga, ketika dulu di restoran disodori menu makanan tapi sekarang silahkan ngambil sendiri (prasmanan).

Majalah *Information Week* (09/2007) memberi definisi “*Web 2.0 is all the Web sites out there that get their value from the actions of users*”. Jadi inti dari sebuah web 2.0 adalah keterlibatan user dan kecanggihan web tersebut dalam kolaborasi, interaksi dan melayani user. Contohnya adalah usaha pembaca dalam berkomentar dan *trackbacks* di *blog*. Dari sisi web, adalah adanya RSS di dalam Blog dimana semua informasi Blog dimungkinkan dapat diadaptasi,

dikoleksi, dan di-share untuk menjadi bagian dari Blog lainnya. User yang paling awampun tidak hanya sekedar bisa membaca halaman web tetapi juga bisa buat dan merespon sebuah content. Mau komentar mudah. Mau bikin *blog* mudah. Mau jadi member dan menambah teman di *Friendster* mudah. Tidak perlu ngerti programming atau web desain untuk melakukan itu semua. Jika Web1.0 adalah dunianya web programmer dan web designer, maka Web2.0 adalah dunianya user.

2. Karakteristik web 2.0

- (1) *Network as platform*. Web 2.0 merupakan sebuah platform bagi aplikasi. Web sebagai *platform* dimana menjadikan web sebagai tempat bekerja di manapun berada. Cukup dengan membuka web browser, Kita dapat mengerjakan tugas mengetik dokumen, perhitungan keuangan, atau merancang presentasi melalui aplikasi-aplikasi yang telah disediakan dan dapat dijalankan secara langsung melalui internet. *Google* termasuk yang terdepan dalam hal ini.
- (2) *Harnessing Collective Intelligence*. Adanya partisipasi dari pengguna dalam berkolaborasi pengetahuan. Hal ini mengingatkan akan pemberian kepercayaan kepada pengguna internet untuk dapat berpartisipasi dalam berbagi pengetahuan di *Wikipedia*, sebuah ensiklopedia berbasis web yang disusun berdasarkan masukan-masukan pengguna internet di seluruh dunia.
- (3) *Data is the Next Intel Inside*. Data menjadi *trademark* sebuah aplikasi, dimana penyuplai data akan memberikan *trademark* yang akan digunakan oleh pemilik website untuk memberikan garansi kepercayaan kepada pengunjungnya. Sebagai contoh Portal Peta dengan slogan "*Powered by Google*" memakai dukungan *Google Maps* pada peta dunia berbasis web.
- (4) *End of the Software Release Cycle*. Web 2.0 sebagai akhir dari siklus peluncuran produk software, mengilustrasikan setiap produsen software tidak lagi meluncurkan produknya dalam bentuk fisik. Karena web menjadi platform, pengguna cukup datang ke website untuk menjalankan aplikasi yang ingin mereka gunakan. Hasil dari pengembangan fitur di dalam software dapat langsung dirasakan oleh pemakai. *Software* tidak lagi dijual sebagai produk namun berupa layanan (*service*). Produsen yang memberikan pelayanan yang cepat dan bagus, akan menjadi pilihan pengguna.
- (5) *RSS & XML Technology*. Dukungan pada pemrograman yang sederhana dan ide akan web service atau RSS. Ketersediaan RSS akan menciptakan kemudahan untuk di-remix oleh website lain dengan menggunakan tampilan sendiri dan dukungan pemrograman yang sederhana.
- (6) Software tidak lagi terbatas pada perangkat tertentu. Hal ini mempertegas posisi web sebagai platform dimana setiap perangkat dapat mengaksesnya. Komputer tidak lagi menjadi satu-satunya perangkat yang dapat menjalankan berbagai aplikasi di internet. Setiap aplikasi harus didesain untuk dapat dinikmati komputer, ponsel, PDA, dsb.
- (7) *Rich User Experiences*. Adanya kemajuan inovasi pada antar-muka (*interface*) di sisi pengguna. Dukungan *AJAX* yang menggabungkan *HTML*, *CSS*, *Javascript*, dan *XML* pada *Yahoo!Mail*, *Skype* dan *Gmail* membuat pengguna merasakan nilai lebih dari sekedar situs penyedia e-mail.

3. Contoh web 2.0

Sobat mungkin sudah familiar dengan jaringan sosial, seperti *Friendster*, *MySpace*, atau *Facebook*. Atau versi Indonesia seperti Ning, Fupei dan Aku Cinta Sekolah. Sedangkan aplikasi berbagi gambar, video, hingga slide presentasi, seperti *YouTube*, *Metacafe*, *Flickr*, *Photobucket*, atau *SlideShare*. Untuk aplikasi yang memungkinkan setiap anggotanya berbagi *bookmark* dan memberikannya peringkat adalah *Digg* atau *del.icio.us*. Contoh yang lain adalah :

<http://www.thebroth.com/>

Konon memberikan lebih daripada sekedar jaringan sosial. Anggota bisa membuat gambar sendiri secara *online*, bahkan kalau perlu berkolaborasi dengan para anggota lainnya.

<http://www.toondoo.com/>

Setiap anggota bisa membuat komik sendiri. Gambar bisa diambil dari koleksi *ToonDoo*. Setiap karya komik bisa langsung ditempel di *blog* atau website.

<http://www.wetpaint.com>,

<http://www.freewebs.com>,

<http://www.spruz.net>

Kalo dulu membuat *website* gratis, pasti larinya ke *Geocities*. Dengan syarat minimal ngerti HTML. Sekarang lebih mudah, tanpa harus mengerti teknis sama sekali.

<http://www.meebo.com/>

Bila ternyata *Yahoo! Messenger* atau *MSN* diblok oleh kantor, Gunakanlah *Meebo*. Melalui *website* ini, kita bahkan bisa saling berhubungan dengan 4 *messenger* yang berbeda *platform*. *Meebo* juga sudah menyediakan Bahasa Indonesia

<http://maps.google.com>

Google Maps menyediakan peta dunia (tapi untuk Indonesia masih sebatas peta, belum lebih detail). Tapi bagi yang sudah kenal dengan API (*application programming interface*) kita bebas mengembangkan aplikasi baru dengan memanfaatkan fitur *Google Maps*.

Jika sobat ingin mengetahui lebih jelas tentang Web 2.0. Silahkan membuka <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> atau <http://www.web2con.com/>. Selamat membaca, berkarya dan berbagi.

Sumber tulisan : dari berbagai tulisan, termasuk dari IKC. Mohon Maaf jika jauh dari komplit..

Biografi Penulis

Yudha Yudhanto. Alumni STMN 1 Surakarta (1997) dan UNIKOM(2005). Menyukai hal-hal yang berbau 'design' baik untuk cetak atau non-cetak. Klithikan sementara adalah : webmaster, webdesain, cetak, ngoprek hp, menulis. Padepokan pribadi : Jl. Cihampelas No.36 Bandung, Telp. 0818-43-82-89.