

Prediksi Dunia Teknologi Informasi Tahun 2010

Oleh Adi Sumaryadi



Setiap tahun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki tren yang sangat bagus walaupun terkadang terkendala dengan adanya krisis ekonomi atau krisis lainnya yang secara langsung menghambat pertumbuhan teknologi informasi. Tahun 2009 menjadi tahun yang bersejarah bagi beberapa pelaku industry internet, kita ambil contoh saja seperti facebook yang meraup keuntungan besar dan dari data statistikpun menunjukkan peningkatan signifikan hingga alexa.com, sebuah situs yang mencatat pertumbuhan dan statistic sebuah situs mencatatkan facebook diurutan kedua setelah google.com. Lalu apasaja prediksi yang akan terjadi seputar teknologi informasi di tahun 2010?

Setiap tahun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki tren yang sangat bagus walaupun terkadang terkendala dengan adanya krisis ekonomi atau krisis lainnya yang secara

langsung menghambat pertumbuhan teknologi informasi. Tahun 2009 menjadi tahun yang bersejarah bagi beberapa pelaku industri internet, kita ambil contoh saja seperti facebook yang meraup keuntungan besar dan dari data statistikpun menunjukkan peningkatan signifikan hingga alexa.com, sebuah situs yang mencatat pertumbuhan dan statistic sebuah situs mencatatkan facebook di urutan kedua setelah google.com. Lalu apasaja prediksi yang akan terjadi seputar teknologi informasi di tahun 2010?

Media Internet

Pengembangan aplikasi Internet makin meningkat. Alasan utamanya adalah karena dipandang lebih memberikan kemudahan dan keluwesan bagi jenis organisasi manapun. Kemudahan aplikasi berbasis Internet seperti e-Office menggunakan Google Documents, bahkan Social Networking Sites seperti Facebook akan semakin membuka peluang aplikasi-aplikasi lain seperti di lingkungan bisnis. Banyak aplikasi-aplikasi yang dimigrasikan ke basis web untuk memudahkan pengoperasiannya. Selain itu, pertumbuhan content yang innovative akan menghiasi situs-situs baru yang bermunculan, ini disebabkan karena banyak orang kreatif yang melirik media internet sebagai salah satu alternative media.

Pertumbuhan juga akan terlihat tidak hanya dari sisi aplikasi saja, pengguna internet Indonesia diprediksi akan naik 25% seiring dengan prediksi pertumbuhan pasar IT yang juga naik 25%. Pertumbuhan ini didorong oleh semakin murahnya harga perangkat keras pendukung seperti Personal Computer, Laptop hingga modem untuk koneksi ke Internet. Banyaknya pilihan operator yang menyajikan beragam harga dan jenis layanan internet juga akan memacu pertumbuhan pengguna internet di Indonesia ditambah lagi semakin meluasnya distribusi infrastruktur internet hingga ke Indonesia bagian timur.

Mobile

Mengulang sukses ditahun 2009, perangkat mobile yang mengedepankan fitur social network akan tetap menghiasi perkembangan ditahun 2010. Persaingan antar vendor yang besar dengan vendor-vendor dari asia menyebabkan fasilitas dari tiap perangkat mobile semakin meningkat dan bervariasi, selain itu harganyaapun diprediksi akan semakin murah karena ketatnya persaingan. Handphone-handphone ini diprediksi akan terus mengadopsi content yang terus tumbuh di internet dan juga mengadopsi teknologi terbaru dari sisi koneksi internetnya. Handphone berjenis touchscreen dan QWERTY Keypad akan menghiasi pasar handphone di Indonesia.

Pemain besar seperti Yahoo, Google dan Microsoft sudah masuk ke Indonesia dengan serius, khususnya Yahoo. Trend telekomunikasi masuk ke dalam feature phone, transisi dari antara telepon genggam biasa dan smartphone. Blackberry adalah contoh smart phone.

Sisi aplikasi mobile juga diprediksi semakin inovatif, layanan SMS Premium berlangganan diprediksi akan mengalami penurunan karena tinggat kejenuhan yang memuncak ditahun 2010, namun inovasi baru akan muncul yang berfokus pada bagaimana aplikasi bisa menghubungkan satu pengguna dengan pengguna lain. Mobile advertising akan mengalami banyak eksperimen dan model. Inovasi ini ada yang akan bertahan dan banyak pula yang tidak. Location based service akan mulai diperkenalkan, seperti kita akan mendapatkan penawaran khusus jika berada di lokasi tertentu.

Digital Content dan Game

Konten digital akan dibundle dengan biaya berlangganan pita koneksi, yang disebut sebagai Freemium. Seperti gratis tapi bayar. Modelnya serupa berlangganan cable TV . Konten yang

ditawarkan adalah musik, games dan banyak lagi. Pengiklan akan masuk ke menawarkan konten premium secara gratis bila kita membeli produk, misalnya membeli barang sebagai tiket untuk nonton, atau mendapatkan musik dan games. Pembayaran micropayment via online akan menjadi mudah dan terpercaya. Semua pemain besar akan masuk ke sini dan mulai bersaing. Perlu waktu 2-3 tahun sehingga terjadi standar industri dan baru pemain besar akan mulai bekerja sama dan terjadi kompatibilitas.

Game Online akan terus menghiasi pertumbuhan game di tanah air, diprediksi akan banyak game-game local yang bermunculan yang membawa citra dan rasa local juga, namun dominasi game online masih dipegang oleh game-game asal korea. Selain game online, game berbasis mobile juga diprediksi semakin meningkat seiring dengan meningkatnya perangkat mobile yang ada di Indonesia.

Industri IT

Vendor dan operator besar diprediksi akan mulai menjalankan bisnis yang dapat menyatukan antara Infrastruktur, media dan content. Ditandai dengan Telkom yang tidak hanya focus pada layanan infrastruktur saja tetapi mulai merambah ke bisnis digital content yang dihadirkan melalui IPTV hingga fokusnya pada layanan portal seperti online shopping. Krisis ditahun tahun sebelumnya menjadikan industri IT akan lebih efisien menggunakan financial namun akan lebih innovative.

Sumber daya manusia yang berfokus pada teknologi informasi yang semakin banyak jumlah dan kualitasnya akan memacu membesarnya industry-industri kecil, penyerapan SDM IT dari kalangan sekolah menengah kejuruan diprediksi semakin meningkat, hal ini dikarenakan meningkatnya kualitas lulusan SMK IT dan efisiensi yang ada di perusahaan.

Kata Kunci :