

Strategic Role of Program Mobile Apps.& Tech Binus University to Produce Superior Human Resources for Anticipating the Development of Mobile Apps. and Tech. in Future

Fakta mengenai Perkembangan Mobile Apps.&Tech Industry.

Menurut Rupert Murdoch yang dikenal sebagai raja media menyatakan bahwa generasi yang lahir diatas tahun 1982 lebih dikenal sebagai generasi digital natives atau penduduk asli dunia digital karna ketika mereka lahir mereka berada dalam lingkungan teknologi ICT yang sudah maju.

Menurut majalah Technopreneur edisi November-Desember 2010, 7 persen bayi baru lahir.

7 Persen Bayi Lahir Langsung Punya Email

Dizaman serba internet saat ini, eksistensi di dunia maya seakan sudah menjadi kewajiban. Sebagian orang langsung *online* begitu lahir, bahkan ada yang sebelum lahir alias masih di dalam kandungan.

Fenomena tersebut menarik perhatian salah satu produsen antivirus terkemuka AVG, yang mencoba mengungkapnya melalui survei di sejumlah negara. Dalam survei ini, ibu-ibu yang punya anak di bawah usia dua tahun ditanyai sejak kapan mengunggah foto anaknya ke internet.

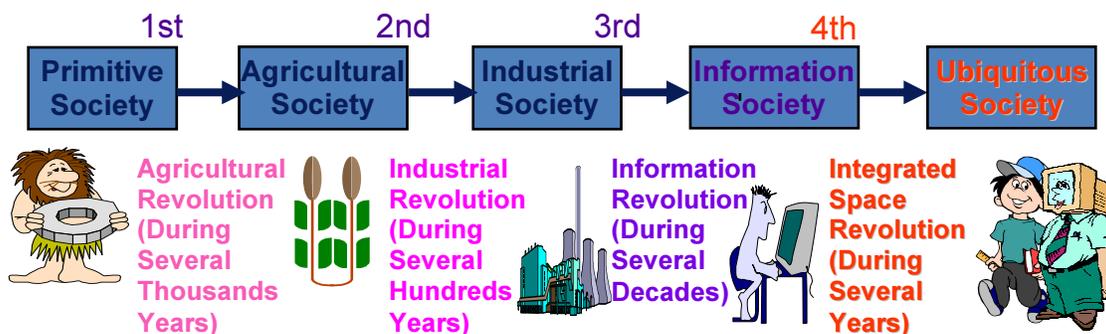
Hasilnya, rata-rata foto bayi diunggah saat berusia enam bulan. Layanan yang paling banyak dipakai (sekitar 70) persen adalah jejaring sosial seperti Facebook. Saat masing-masing berusia dua tahun, 81 persennya telah memiliki dokumentasi lengkap, yang menurut istilahkan JR Smith, CEO AVG, sebagai "jejak digital".

Survei tersebut juga mengungkap fakta bahwa 33 persen foto anak-anak diunggah sejak ia lahir. Bahkan, 23 persen orangtua mengunggah *photo scan* atau pemindaian lewat USG saat anak masih dalam kandungan.

Yang paling mengejutkan adalah soal kepemilikan email. Meski bayi belum tahu bagaimana menggunakannya, 7 persen di antaranya sudah dibuatkan email oleh orangtuanya!

46 | **Teknopreneur** | November-Desember 2010

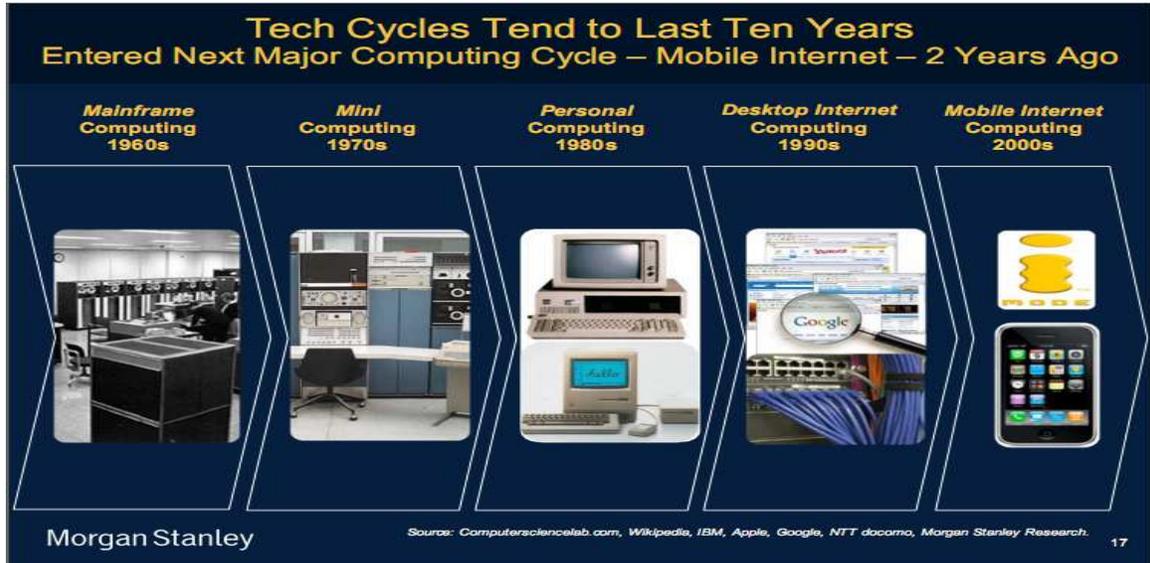
Cara manusia berinteraksi pun berubah drastis menurut Mark Weiser seorang peneliti di Palo Alto Research Center of Xerox Co. bahwa sekarang sudah memasuki era Ubiquitous Society yang kalau diartikan suatu tatanan masyarakat di mana setiap orang dapat terkoneksi dengan orang lain tanpa batas wilayah, negara dimanapun dan kapanpun.



Source : Dr. Man Gon Park, Korea Multimedia Society

Kenapa hal ini bisa terjadi? dikarenakan perkembangan ICT khususnya perkembangan teknologi komputer yang beralih dari desktop ke mobile device sehingga orang dapat bekerja secara dinamis tidak lagi harus duduk berjam-jam di depan komputer.

Menurut laporan Nielsen lebih dari 65% orang Indonesia bekerja dan mengakses jejaring sosial via mobile device.



Perkembangan teknologi mobile dan gadget yang sedemikian cepat membawa perkembangan bagi mobile apps.nya juga semakin berkembang. Aplikasi game dan aplikasi sosial dan berbagai aplikasi lainnya berbasis mobile semakin marak ini ditengarai dengan jumlah mobile apps.yang disubmit mobile developer ke berbagai mobile apps.store.

Hal ini menjadi peluang besar tumbuhnya enterpreuner2 muda melalui start-up nya.

Dari sisi industri mobile phone juga banyak vendor-vendor besar dan terkemuka membutuhkan sumber daya mobile programmer yang semakin banyak. Contoh Samsung sekurang-kurangnya membutuhkan 1000 lulusan sarjana komputer dengan kompetensi khusus di bidang mobile apps.& tech. belum lagi, Blackberry, iOS dan Nokia dlln,

Termasuk industri-industri developer lokal yang masih membutuhkan banyak tenaga ahli di bidang mobile apps.& tech.

Pada tahun 2013 ini menurut Gartner peperangan mobile devices akan semakin seru dua vendor terbesar Samsung dan Apple msh menjadi sorotan utama, lalu perkembangan Mobile apps dan HTML 5 semakin marak di tambah semakin banyak bermunculan Enterprise App Store yang memberikan kemudahan bagi perusahaan-perusahaan untuk menggunakan mobile apps.dalam operasionalnya sehari-hari.

Menurut beberapa media di Indonesia diantaranya AntaraNews.com & <http://telsetnews.com/jumlah-pelanggan-selular-sudah-melebihi-populasi-di-indonesia/> menyatakan bahwa jumlah pelanggan selular sudah melebihi jumlah penduduk Indonesia hal ini selain ditengarai bahwa seseorang bisa mempunyai beberapa telepon selular juga dikarenakan pemakaian telpon seluler sudah menyebar sampai ke pelosok tanpa memandang kelas ekonomi.

Fakta ini memberikan gambaran akan peluang market yang besar disisi mobile content, bayangkan saja satu mobile content yang bisa didownload 200 juta orang Indonesia anggaplah seorang developer menerima fee untuk 1 mobile apps. yang didownloadnya seribu rupiah saja maka dapat dibayangkan berapa penghasilan yang dapat diterima oleh seorang developer !!

Tantangan khususnya bagi Indonesia

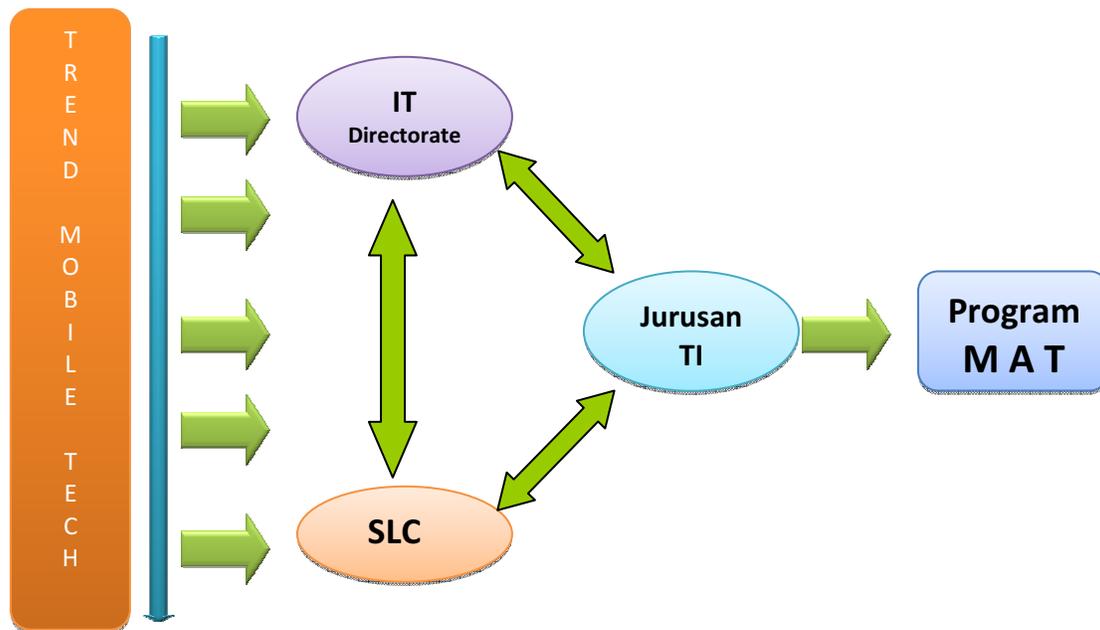
Bagaimana menciptakan sumber daya manusia yang handal dalam bidang mobile application & technology sehingga bangsa Indonesia tidak selalu menjadi pemakai tapi berperanan penting dalam industri mobile apps. & tech ini.

Posisi Strategis MAT Binus University

Melihat fakta dan tantangan di atas maka Binus university sebagai institusi pendidikan yang sudah lama berdiri dan berkecimpung di dunia ICT khususnya melahirkan suatu program baru yang diberi nama Program Mobile Application & Teknologi pada tahun 2011.

Kegiatan ini dimulai dari Februari 2010.

Dimulai dengan membangun komunitas bersama antara IT Direktorat, Jurusan Teknik Informatika dan Software Laboratory Center (SLC) sejak awal Februari tahun 2010 membicarakan trend teknologi termutakhir beserta perkembangan ke depannya.



IT Direktorat dengan Research Lab-nya fokus kepada pengembangan solusi praktis siap terap untuk dunia bisnis dan kehidupan sehari-hari. Jurusan TI dengan sumber daya manusianya sebanyak kurang lebih 6.000 mahasiswa dengan dibekali basic knowledge yang kuat dalam algoritma dan pemrograman. SLC dengan praktisi Lab-nya yang terlatih. Ketiga komponen ini membentuk sinergi yang sangat kuat. Pada bulan Agustus 2010 dengan pembicaraan yang intensif dari ketiga komponen di atas dimulailah penyusunan kurikulum program baru Mobile Application & Technology (MAT) yaitu suatu program yang memberikan mahasiswa Binus khususnya jurusan TI dengan hard skill berbasis pemrograman berbasis mobile teknologi, soft skill membangun mahasiswa binus yang memiliki norma-norma yang baik serta skil manajemen dan pemasaran yang tujuannya membentuk mahasiswa menjadi Profesional atau Entrepreneur di dunia Mobile dengan keahlian membangun solusi , menangani sumber daya, manajemen proyek dan kewirausahaan..

Awal tahun 2011 ini penyusunan kurikulum sudah tahap review dan dilanjutkan dengan pembuat materi perkuliahan. Direncanakan angkatan pertama mahasiswa program MAT akan dimulai pada September 2011.

MAT mempunyai posisi strategis untuk menghasilkan sumber daya lulusan yang handal di bidang mobile apps.& tech.

Untuk itu di dalam kurikulum MAT dibangun 3 rumpun mata kuliah yang nantinya akan menjadi core kompetensi bagi lulusannya.

Ketiga rumpun itu adalah:

- Mobile Programming
- Current Mobile Technology
- Mobile Entrepreneurship

Ketiga rumpun beserta mata-mata kuliah binaannya akan membuat kualitas kompetensi lulusan MAT akan mengarah kepada 2 domain besar yaitu tenaga ahli Mobile Apps.&Tech yang sangat dibutuhkan perusahaan – perusahaan besar mobile industri dan entrepreneur mobil apps.& tech yang handal.