



# **Menuju Era High-Tech**

Memberdayakan Perangkat  
Teknologi Yang Kita Miliki



# Definisi dari “High-Tech”

- High-Tech?
  - Padat dengan teknologi?
  - Lebih berorientasi kepada produk teknologi?
  - Terkait dengan produk elektronik / teknologi informasi?





# Survey IEEE Spectrum

- IEEE Spectrum – November 2004 menanyakan kepada 40 *Tech Gurus*:

*“Teknologi Yang Terpenting Dalam 40 Tahun Terakhir”.*

Jawaban:

- Integrated Circuits
- Internet
- Computers





# Kondisi Saat Ini

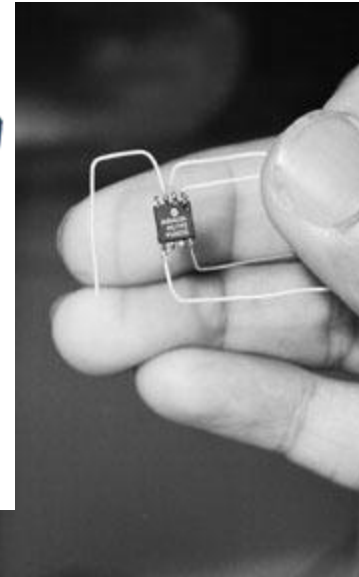
---

- Kehidupan kita sehari-hari sudah dirasuki teknologi
  - Pervasive – *dapat menembus*
  - ubiquitous - *ada dimana-mana*
  - **Teknologi Informasi**
  - Teknologi Transportasi
  - Teknologi Energi
  - ...



# Aplikasi Teknologi Informasi

- Telepon dan perangkat internet
  - Perangkat makin kecil

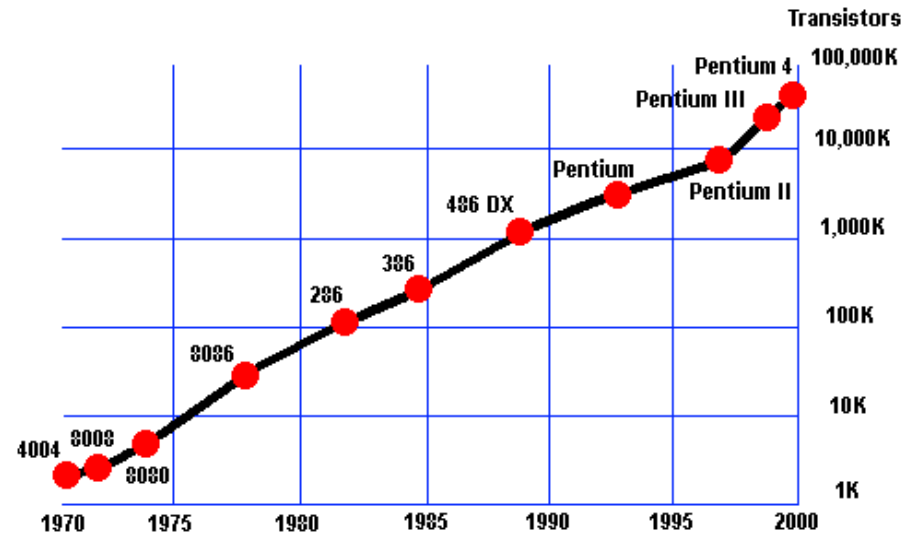


Connecting you to the best of the Internet.



# Moore's Law

- Gordon Moore's law:  
*"Complexity doubles every 18 months"*
- Masih terus ...
- Kemampuan komputasi meningkat, sehingga ... memungkinkan aplikasi dan perangkat baru





# Contoh Perangkat Digital

- Computers & Networks
  - Smaller and more powerful notebooks, tablets
  - PDAs
- Digital Gadgets
  - Digital (video) cameras
  - MP3 players
  - WiFi finder keychain



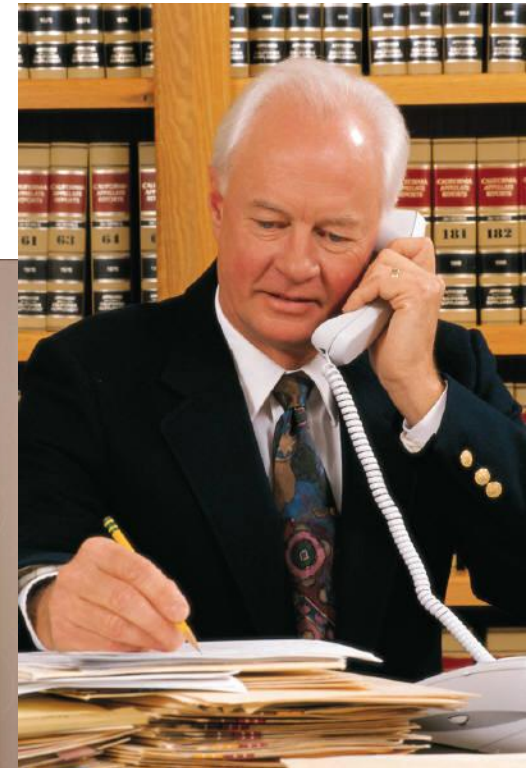
- Telecommunications
  - Cellular phones
  - Wireless communication, WiFi, WiMax, Bluetooth, ...





# Masalah Dengan Teknologi

- Gagap Teknologi
  - Takut dengan teknologi
  - Belum tahu teknologi
  - Tidak terlalu masalah ...







# Masalah Dengan Teknologi

- Hilangnya atensi terhadap manusia
  - Lebih fokus (asyik) dengan produk / benda
  - Hilangnya (berkurangnya) atensi terhadap manusia





# Masalah Dengan Teknologi

- Kerja terus ...
  - Adanya handphone membuat pekerja selalu dapat dihubungi atasan
  - Tidak ada alasan untuk tidak dapat dihubungi
  - Tidak apa-apa kalau kerja menyenangkan. Bagaimana jika menyebalkan?
  - Seharusnya teknologi dapat membuat kita lebih santai
  - Apakah kualitas hidup naik? Turun?



*Why take a holiday if work is so much fun?*



# Masalah Pemanfaatan Teknologi

---

- Tendensi penggunaan teknologi untuk hal yang konsumtif
  - Entertainment
  - Games
  - ...
- Bukan untuk hal yang produktif
  - Pendidikan, sekolah, belajar
  - Bisnis
  - ...



# Penutup

---

- Dampak teknologi dalam kehidupan harus mendapat perhatian. Social informatics?
- Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup kita
- Aspek positif dari pemanfaatan teknologi harus jauh lebih besar dari aspek negatifnya
- Harus dicari pemanfaatan yang lebih produktif