

PENGUNAAN *GARTNER'S HYPE CYCLE* UNTUK MERAMALKAN TINGKAT KEDEWASAAN TEKNOLOGI

Andy Prasetyo Utomo

Program Studi Strata-1 Sistem Informasi, Fakultas Teknik

Universitas Muria Kudus

andy_utomo@yahoo.com

Abstract

Hype Cycle is one tool that can be used to see the maturity level of technology, methodology and management of information technology. Hype Cycle consists of five phases. The fifth phase of the cycle illustrates the maturity of a technology. Hype Cycle By using a decision maker within an organization can determine the right time to implement a technology. By looking at the trends and tendencies of these technologies through the Hype in order to find the right moment to get the maximum benefit to the application of certain technologies.

Keywords: *Hype Cycle, Technology, Phase.*

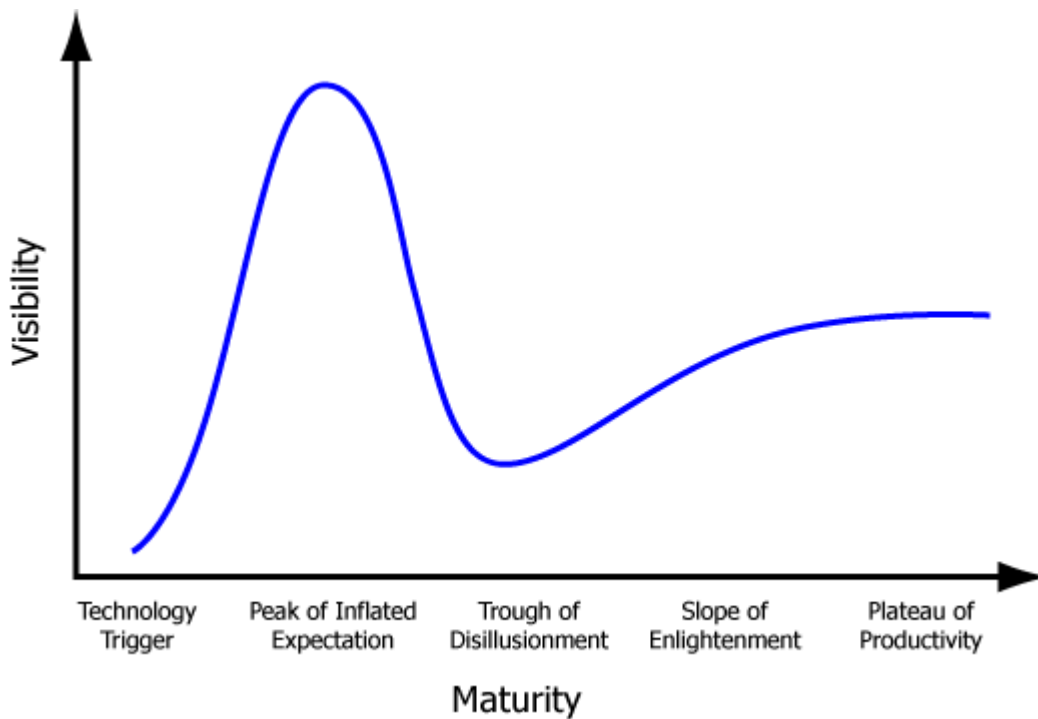
Abstrak

Hype Cycle adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk melihat tingkat kematangan teknologi, metodologi dan manajemen teknologi informasi. Hype Cycle terdiri dari lima fase. Kelima fase tersebut menggambarkan tingkat kematangan teknologi. Hype Cycle dapat digunakan oleh pengambil keputusan dalam sebuah organisasi untuk menentukan waktu yang tepat untuk menerapkan suatu teknologi. Dengan melihat tren dan kecenderungan dari teknologi tersebut melalui Hype dalam rangka untuk mencari saat yang tepat untuk mendapatkan manfaat dan keuntungan yang maksimal.

Kata kunci: *Hype Cycle, Teknologi, Fase.*

Pendahuluan

Hype Cycles adalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk melihat tingkat kedewasaan teknologi, metodologi dan pengelolaan teknologi informasi. *Hype Cycles* adalah salah satu diagram yang di keluarkan oleh perusahaan konsultan dan analisis Gartner. *Hype Cycles* memberikan gambaran tentang teknologi yang berdampak tinggi atas bisnis, memperkirakan berapa lama teknologi dan tren yang diperlukan untuk mencapai kematangan, dan membantu organisasi memutuskan kapan untuk mengadopsi teknologi tersebut. Matrix *Hype Cycles* beserta siklus dan fase – fasenya ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1 : *Matrix Hype Cycles*

Hype Cycles adalah alat untuk memprioritaskan teknologi yang muncul dengan memaksa perencanaan teknologi untuk melihat melalui hype dan menilai peluang teknologi dalam hal dampak relatif mereka pada perusahaan. Sumbu Y pada matrix menunjukkan Visibilitas teknologi dengan berfokus pada potensi manfaat teknologi, dinilai sebagai transformasional, tinggi, sedang atau rendah sedangkan sumbu X pada matrix yang terdiri dari 5 fase akan membantu Anda lebih menentukan waktu dan pentingnya investasi berdasarkan potensi manfaat daripada hype.

Fase Hype Cycle

Dalam *Hype Cycle*, teknologi akan di golongankan ke dalam 5 fase. Lima fase tersebut adalah :

1. Technology Trigger:

Adalah kondisi dimana sebuah teknologi yang menjadi perhatian publik karena dianggap sebagai terobosan baru dalam suatu bidang tertentu.

2. Peak of Inflated Expectations:

Adalah kondisi dimana suatu teknologi banyak diperbincangkan, publik sangat antusias dan berharap lebih kepada teknologi tersebut sampai ke harapan – harapan yang tidak realistis. Dengan keadaan seperti ini kemungkinan ada beberapa teknologi yang sukses tetapi biasanya cenderung mengalami kegagalan.

3. Trough of Disillusionment:

Adalah kondisi dimana teknologi masuk dalam "palung kekecewaan" karena teknologi tersebut gagal memenuhi harapan dan dengan cepat menjadi ketinggalan zaman. Akibatnya, publik akan mulai meninggalkan teknologi tersebut dan berhenti memperbicangkannya.

4. Slope of Enlightenment:

Adalah kondisi dimana teknologi, meskipun telah ditinggalkan oleh publik, masih ada beberapa pengguna yang menggunakannya dan mencoba untuk memahami manfaat dan aplikasi praktis dari teknologi tersebut.

5. *Plateau of Productivity*:

Adalah kondisi dimana teknologi berada pada tingkat produktivitas tertinggi, karena manfaatnya telah diketahui dan diterima secara luas oleh publik. Teknologi menjadi semakin stabil dan berkembang ke generasi kedua dan ketiga. Akhir dari fase ini bervariasi, tergantung apakah teknologi yang berlaku secara luas atau hanya menguntungkan pasar atau kalangan tertentu.

Studi Kasus

Selanjutnya akan dicoba menerapkan *Hype Cycles* untuk mengetahui tingkat kedewasaan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran khususnya di perguruan tinggi.

Daftar Teknologi Pembelajaran

Teknologi – teknologi dalam media pembelajaran yang akan coba diterapkan dalam *Hype Cycles* adalah meliputi :

1. Materi Elektronik

Adalah bahan – bahan atau materi pembelajaran yang diberikan pengajar dalam bentuk elektronik atau dalam bentuk file.

2. *Digital Library*

Adalah sebuah media yang digunakan untuk mencari katalog buku dalam perpustakaan secara online.

3. *E- Learning*

Adalah sebuah kegiatan pembelajaran dimana pengajar dan peserta didik berada di tempat yang berbeda tetapi dapat berkomunikasi atau melakukan kegiatan belajar mengajar jarak jauh memanfaatkan web.

4. Bank Soal

Adalah sebuah media pembelajaran melalui kumpulan soal yang berada di dalam sebuah database yang dapat diakses dalam jaringan lokal.

5. OHP

Adalah sebuah proyektor yang menggunakan kertas transparan sebagai media untuk menyampaikan penjelasan atau materi dalam pembelajaran

6. Materi Cetak

Adalah bahan – bahan atau materi pembelajaran yang diberikan pengajar dalam bentuk fisik atau tercetak dalam kertas.

7. Papan Tulis

Adalah sebuah papan hitam dengan kapur sebagai alat tulisnya yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran.

8. Software Pembelajaran Interaktif

Adalah sebuah software yang berisikan materi pembelajaran secara interaktif yang dilengkapi dengan soal – soal latihan.

9. LCD

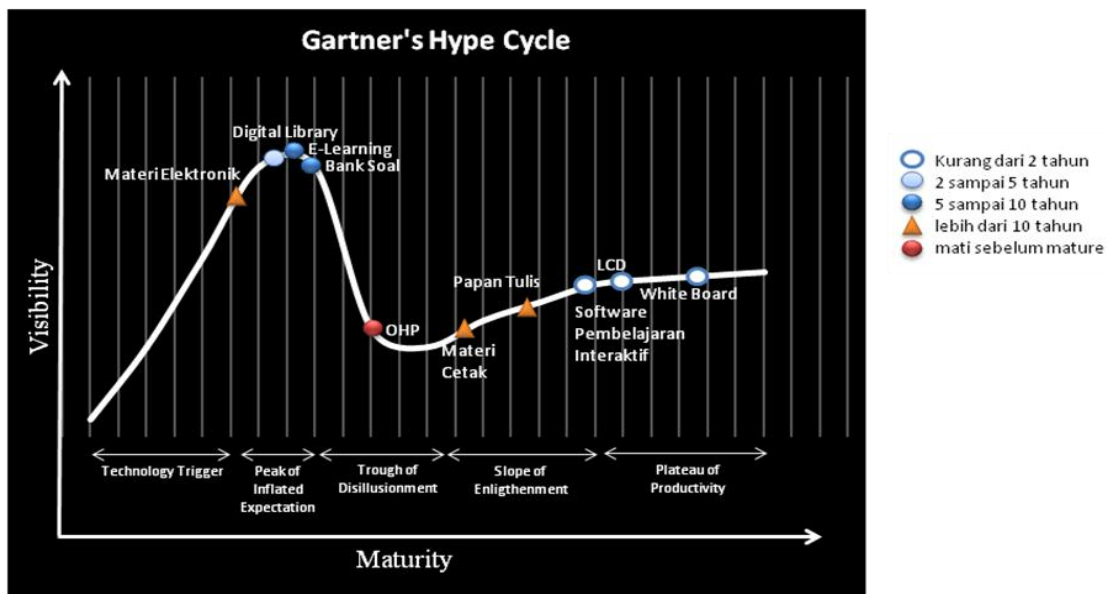
Adalah sebuah proyektor digital yang dapat digunakan untuk menampilkan file dokumen, gambar, video dan lainnya dari sebuah komputer, laptop, vcd, TV dan peralatan digital lainnya.

10. *White board*

Adalah perkembangan dari papan tulis yaitu sebuah papan putih dengan spidol sebagai alat tulisnya.

Analisis *Hype Cycles* Media Pembelajaran

Teknologi – teknologi media pembelajaran tersebut selanjutnya akan coba diterapkan kedalam *Hype Cycle*. Dan berdasarkan analisa subyektif penulis berdasarkan melihat realita saat ini maka hasil penerapan teknologi – teknologi tersebut ke dalam *Hype Cycle* adalah seperti di bawah ini. (Gambar 2).



Gambar 2 : *Hype Cycle* Teknologi Media Pembelajaran

Pada fase “*peak of inflated expectations*” terdapat materi elektronik, *digital library*, *e-learning* dan bank soal. Materi elektronik didukung oleh teknologi komputer, sedangkan *digital library*, *e-learning*, dan bank soal didukung oleh teknologi komputer dan internet. Materi elektronik akan mencapai masa kedewasaan dalam waktu lebih dari 10 tahun, karena akan melewati fase ke 3 terlebih dahulu dan akan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terbaru. *Digital library* akan cepat mencapai kematangan dalam 2 sampai 5 tahun karena didasari oleh teknologi website yang sudah dalam fase kematangan. *E-learning* dan bank soal akan lebih berkembang lagi, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama (5 sampai tahun). Teknologi-teknologi ini sedang ramai diperbincangkan, dan publik sangat berharap sangat tinggi dengan teknologi tersebut diharapkan dapat memberi kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar.

Di fase “*Trough of Disillusionment*” terdapat *Overhead Projector* (OHP). Teknologi ini yang semula diperbincangkan pada era 1990 dan diharapkan menjadi sebuah teknologi yang mumpuni dalam kegiatan pembelajaran ternyata tidak sesuai yang diharapkan dan mulai ditinggalkan oleh penggunanya, karena sudah ketinggalan zaman, yang digantikan oleh *LCD Proyektor* sehingga, teknologi ini dianggap sebagai teknologi yang mati sebelum *mature*.

Materi Cetak dan papan tulis berada di fase “*Slope of Enlightenment*” kedua teknologi yang sebelumnya telah mulai ditinggalkan publik karena dirasa telah ketinggalan jaman sekarang mulai digunakan kembali. Hal ini dikarenakan, meskipun teknologi tersebut dianggap tidak memenuhi harapan – harapan awal penggunaannya tetapi ternyata teknologi tersebut mempunyai beberapa manfaat dan keuntungan yang tidak dimiliki oleh teknologi yang digunakan dalam pembelajaran lainnya. Bahkan untuk papan tulis sudah ada pengembangan lebih baru dengan menggunakan papan tulis magnetik.

Di fase terakhir yaitu “*plateu of productivity*” terdapat Software pembelajaran interaktif, *LCD Proyektor* dan *white board*. Teknologi – teknologi tersebut berada di fase ini karena telah digunakan secara luas oleh publik. Manfaat dan keuntungannya sudah diketahui secara luas dan hampir semua kegiatan pembelajaran atau ruang pembelajaran menggunakan teknologi ini atau setidaknya menyediakannya.

Kesimpulan

Dengan menggunakan *Hype Cycle* kita bisa melihat posisi produk atau teknologi berdasarkan tingkat kematangannya, serta perkiraan waktu dia bisa mencapai kematangannya. Untuk membentuk hype bersumber dari 2 kelompok data yakni penerimaan pasar (*hype level*) dan kedewasaan bisnis (*business maturity*). Penerimaan pasar didapat dari survey penggunaan produk, sedangkan kedewasaan bisnis didapatkan dari pengalaman si pembuat / konsultan.

Hype level teknologi pembelajaran yang dibuat didasarkan pada pengamatan penulis sebagai praktisi pendidikan serta informasi mengenai sejarah perkembangan dari masing-masing produk. Karena tidak dilakukan survey, maka tingkat penerimaan pasar hanya didasarkan pada pendapat subjektif penulis yang hanya bertujuan untuk memberikan gambaran dari penerapan atau penggunaan matrix *Hype Cycle*. Karena berbentuk kurva matrix, maka data produk atau teknologi yang bersifat homogen akan lebih *visionable insight* daripada data yang bersifat heterogen.

Daftar Pustaka

- Bresciani Sabrina, Eppler Martin J (2008). “*Gartner’s Magic Quadrant And Hype Cycle*”. Collaborative Knowledge Visualization Case Study Series : Case Nr. 2, 2008, Institute of Marketing and Communication Management (IMCA)
- Fenn, Jackie (2008-06-27). “Understanding hype cycles”. *When to Leap on the Hype Cycle*. Gartner Group. Retrieved 2009-02-04.
- Fenn Jackie, Raskino Mark, Gammage Brian (2009-07-31), “*Gartner's Hype Cycle Special Report for 2009*”. Gartner Group. ID Number: G00169747
- Fenn, Jackie; Mark Time (2008-06-27). *Understanding Gartner's Hype Cycles*, 2008. Harvard Business Press. G00158921.

Biodata diri

Nama : Andy Prasetyo Utomo
Tanggal Lahir : 18 Mei 1983
Alamat : Ploso RT5 RW5 No 853 Jati Kudus
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Universitas : Universitas Muria Kudus