



RosganiSoft Mobile Article

Situs artikel tentang PDA, PocketPC dan SmartPhone

[[Arsip](#)] - [[Forum Diskusi](#)] - [[Download](#)] - [[PDA Info](#)] - [[Penyusun](#)]

Baca artikel ini secara *offline* dengan [Acrobat Reader](#) - [Text](#) - [MS.Word](#)

Anda memiliki ide, kritik, saran atau informasi untuk ditampilkan di sini, silahkan [e-mail](#) saya.

29 Desember 2003

Akankah W@P Gagal (lagi)?

Masih segar dalam ingatan kita, ketika empat perusahaan raksasa produsen ponsel yakni Ericsson, Motorola, Nokia dan Siemens beberapa tahun lalu bersepakat untuk membangun sebuah standarisasi teknologi baru yang bernama W@P (*Wireless Application Protocol*), dimana pengguna ponsel dapat mengakses informasi bahkan melakukan transaksi hanya dari sebuah ponsel atau perangkat genggam seperti PDA (personal digital assisstant) dimana saja secara *mobile*. Sayangnya teknologi W@P yang pada saat itu sebelumnya sudah diramalkan bakal mendominasi pengguna *fixed Internet* namun pada kenyataannya yang terjadi malah sebaliknya, hal itu terjadi karena adanya beberapa faktor, yang menurut saya diantaranya adalah:

- Teknologi W@P saat itu diusung oleh jaringan GSM sebagai infrastruktur pembawa datanya yang notabene masih kurang sempurna untuk dapat melayani kebutuhan akses data yang semakin hari semakin meningkat. Lambatnya proses loading membuat kebanyakan pengguna merasa kesal sebelum data ditampilkan dilayar ponselnya, karena secara teori kemampuan modem ponsel pada saat itu hanya memiliki kecepatan 9,6 Kbps.
- Mahalnya akses membuat kebanyakan orang enggan untuk menggunakan teknologi W@P tersebut, belum lagi kemampuan akses data yang lambat tadi, karena lamanya waktu akses berbanding lurus dengan biaya yang harus mereka keluarkan. Sementara jika menggunakan akses Internet lewat sebuah PC biayanya jauh lebih murah dengan akses yang lebih cepat.
- Tidak adanya operator seluler pada saat itu yang menambahkan kemampuan fasilitas W@P pada *simcard* pelanggannya, walaupun ada pelanggan harus bermigrasi terlebih dahulu ke jenis prabayar padahal pasar potensial saat itu ada pada pengguna kartu pascabayar.
- Tidak adanya *killer application* yang dapat memenuhi kebutuhan seluruh masyarakat pada umumnya, informasi masih dibuat hanya bagi pengguna tertentu (spesifik), saat itu informasi yang ditawarkan masih sangat sederhana, seperti informasi cuaca, kurs mata uang, jadwal penerbangan atau kereta api misalnya.

- Tidak adanya *content provider* di Indonesia pada saat itu yang benar-benar berkomitmen untuk menyediakan content atau service yang benar-benar berbobot, seperti yang ditawarkan oleh [Vindigo Wireless Service](#) misalnya.
- Kebanyakan pengguna pada saat itu, selalu membandingkan akses W@P dengan akses Internet pada PC, jelaslah hal ini tidak relevan, saat itu keberadaan ponsel dengan layar warna masih berupa *prototype*, ponsel dengan layar lebarpun masih sangat terbatas jumlahnya, apalagi penggunaan memory yang besar, bahkan ponsel yang memiliki slot memory tambahan-pun belum diciptakan.

Namun setidaknya ide awal penciptaan teknologi W@P merupakan sebuah gagasan yang brilian, sama seperti halnya gagasan pembuatan PDA pertama yang dibuat oleh Apple dengan nama [Apple Newton](#) yang kini sudah mulai dilupakan keberadaannya atau kalau kita melihat jauh kebelakang, ada seorang yang bernama Graham Bell yang membuat bagaimana orang dapat berkomunikasi satu sama lain secara *real time* walau mereka dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh. Paling tidak semua itu mungkin merupakan tahap awal dari perkembangan suatu proses yang akan masih terus berlanjut.

SAAT INI kita sudah berada pada kondisi dimana ponsel tidak lagi sebagai alat komunikasi *voice* dan SMS semata, namun lebih dari itu, beberapa fitur dan fungsi lain sudah banyak dicangkokkan kedalamnya, seperti layar warna, kemampuan komputasi, kamera digital, MP3Player, *voice recorder*, Internet, *video player* hingga senjata pistol-pun sudah berkonvergensi kedalam sebuah ponsel yang dapat kita masukkan kedalam saku kita.

Kemunculan teknologi GPRS (*General Packet Radio Service*) dan CDMA (*code division multiple access*) membawa angin segar bagi mereka pengguna W@P dan pengguna komunikasi data, jika sebelumnya mereka harus mengeluarkan biaya akses W@P dengan HSCSD (*high speed circuit switch data*) per satuan waktu, namun kini dengan GPRS biaya akses W@P yang dikeluarkan berbanding lurus dengan data yang didapat, sehingga layanan dengan metode "*pay-per-view*" ini terkesan lebih "*fair-play*".

Koneksi *wireless* pun saat ini tidak terbatas pada perangkat ponsel saja namun juga pada perangkat PDA. PDA yang dulu hanya difungsikan tidak lebih dari sekedar *organizer* elektronik saja, kini PDA sudah berubah menjelma menjadi sebuah komputer saku (*PocketPC*) yang nyaris serba bisa. Sebuah PocketPC yang ber-konvergensi dengan sebuah ponsel melahirkan sebuah produk inovatif yang banyak diminati oleh para "*road warrior*", hal ini juga melahirkan lahan bisnis baru atau bisnis ikutan yang muncul di sektor "*content provider*". Detik.com dan Astaga.com adalah sedikit contoh perusahaan yang mulai mengembangkan sayapnya dan melirik sektor ini. Kehadiran *content provider* ini didukung pula oleh infrastruktur jaringan yang lebih relevan dan lebih stabil untuk melakukan proses pertukaran data via jalur nirkabel ini yakni CDMA tadi.

Kemampuan fitur dari sebuah perangkat genggam elektronik saat ini kian canggih dan nyaris sempurna, kemampuan untuk dapat mengakses dunia maya lewat ponsel maupun PDA tidak terbatas hanya pada data .WML saja namun dengan program minibrowser yang diintegrasikan kedalamnya membuat perangkat

genggam ini dapat mengakses data ber-type .HTML, .XML bahkan video sama seperti halnya pada PC, sehingga lebih memudahkan bagi para *content provider* atau *web developer* untuk membuat materi hanya satu kali saja baik untuk versi web maupun versi W@P.

Namun akankah keberadaan teknologi W@P saat ini sukses?, atau mungkin malah sebaliknya, sama seperti ketika apa yang terjadi dengan W@P di masa lalu?, mungkinkah era Internet digantikan dengan *era mobile*, seperti yang pernah diungkapkan oleh para pakar sebelumnya?. Di dunia yang serba canggih dan moderen ini semuanya bisa saja terjadi namun tergantung bagaimana kita menyikapinya.[Q]

[RosganiSoft](#)
rosgani@angelfire.com