

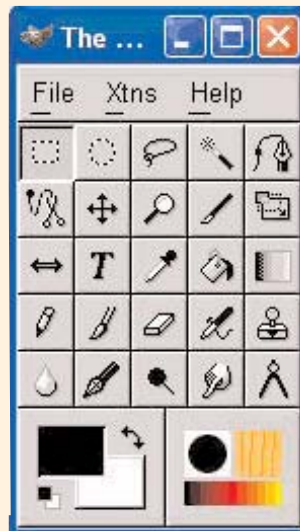
Serba Gratis!



Jika anda cukup rajin berselancar di dunia maya belakangan ini barangkali anda akan mendapati bahwa yang namanya program gratisan alias *freebies* atawa *freeware*

bukan lagi hanya program-program kecil semacam program utilitas. Program 'besar' yang biasanya harus anda beli pun kini banyak dijumpai di Internet. Dan asiknya, anda bisa mengambilnya gratis dengan cara *men-download*-nya.

Pembaca NeoTek tidak perlu bingung karena harus *men-download* program sebesar 47,4 Mb (**Open Office**) karena kami menyediakannya untuk anda dalam CD NeoTek bulan ini. Selain Open Office, anda juga dapat menjumpai tiga office suite lain yaitu Ability Office, 602Suite 2001,

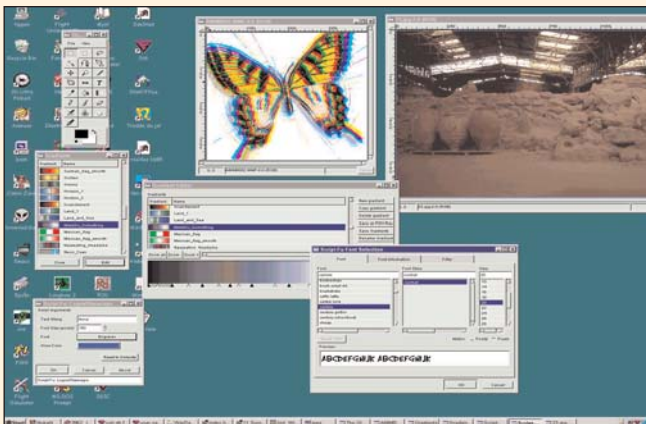


dan Easy Office, plus beberapa program tambahan lain yang juga pasti berguna untuk anda seperti **602Pro Print** yang dapat digunakan untuk membuat file-file PDF dan **OpenUSS**, sebuah program administrasi pendidikan yang banyak dicari orang.

GIMP for Windows

NeoSoft kali ini mencoba mengetengahkan satu program grafik yang juga *freeware* yakni **GIMP** (GNU Image Manipulation).

Program yang bersala dari lingkungan Linux ini sekarang, berkat upaya Tor Lilquist, telah tersedia versi Windows-nya sehingga anda, para pengguna Windows, dapat menggunakannya untuk bekerja di Windows.



- Gambar di atas adalah salah satu tampilan GIMP for Windows dengan beberapa jendela terpisah yang dapat dibuka dan ditutup oleh pengguna sesuai dengan keperluan.

Apakah GIMP Itu?

GIMP adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pekerjaan semacam *retouching* foto, komposisi *image*, dan manipulasi gambar. Program ini dapat disetarakan dengan Photoshop di Windows. Pada contoh di bawah, misalnya, anda dapat melihat hasil manipulasi yang dilakukan pengguna GIMP di Windows seperti yang dapat anda jumpai pada situs WinGimp dengan alamat di <http://www.wingimp.org/tutorial/>.

- Gambar di bawah menunjukkan salah satu efek yang dapat anda temukan pada GIMP. Teknik ini memungkinkan anda membuat efek seperti pada perangkot tua atau gambar pada uang kertas.



NEOTEK

Pendamping Berselancar
www.neotek.co.id

Daripada anda men-download...

NeoTek menyediakan CD yang berisi program-program yang dibahas pada NeoTek nomor ini:

- Anti Klez
- Fix CIH
- EZFTP
- Camouflage
- Text Encrypter 5
- Zero PopUp 1.38
- JavaScript Editor 2.5
- Coffee View 2.5
- Blender 2.23
- System Safe Setup
- ShockWave Full
- Virtual Game Station

Dapatkan CD-ROM-nya dalam satu paket dengan majalah NeoTek:

Majalah + CD Rp19.500
CD saja Rp15.000

Hubungi
Bagian Sirkulasi
Majalah NeoTek
Tel. (021) 548 1457
Faks. (021) 532 9041
email:
pemasaran@neotek.co.id
Kontak: Elvi R. Nainggolan

PENAWARAN KHUSUS

Dapatkan koleksi 8 CD NeoTek

- CD NEOTEK 2-1
- CD NEOTEK 2-2
- CD NEOTEK 2-3
- CD NEOTEK 2-4
- CD NEOTEK 2-5
- CD NEOTEK 2-6
- CD NEOTEK 2-7
- CD NEOTEK 2-8

Dengan harga Rp95.000,-

Salam!

Tahu lebih jauh perihal *chat ngobrol* tidak jadi tergecet



• *Mr P Script* yang bisa di-download dari Internet adalah skrip untuk chat di server Dalnet. Skrip buatan putra Indonesia ini mempunyai banyak fitur yang berguna untuk chat, selain itu mudah instalasi dan penggunaannya.

Chat, seperti juga obrolan, tidak akan habis diperbincangkan. Bisa berpanjang-panjang tanpa ujung dan isi, tetapi bisa juga ringkas-ringkas namun berisi dan bermanfaat. NeoTek memilih yang kedua. Nomor ini membahas *chat* tanpa terlalu berpanjang-panjang melainkan menyodorkan manfaat. Pembahasan bukan lagi sekitar apa itu *chat*, tetapi menyorok lebih jauh. Mulai dari membuat teks berwarna pada saat *chat*, membuat skrip untuk mIRC, sampai melindungi *channel* dengan *bot* bernama Eggdrop. Silakan membaca dan mempraktikkannya di ruang obrolan maya anda.

Redaksi
redaksi@neotek.co.id

Bagaimana menghubungi NEOTEK?

KONTRIBUSI ARTIKEL

redaksi@neotek.co.id

SURAT PEMBACA

support@neotek.co.id

WEBMASTER

webmaster@neotek.co.id

PEMASARAN

pemasaran@neotek.co.id

CHATROOM DI DALNET

#neoteker

MILIS PARA NEOTEKER

<http://groups.yahoo.com/group/majalahneotek>

ADMINISTRASI IKLAN

Tel. 021-5481457 Fax. 021-5329041

SIRKULASI NEOTEK

Tel. 021-3854764

ALAMAT REDAKSI

Gedung Cahaya Palmerah Suite 506
Jl. Palmerah Utara III No. 9
Jakarta 11480

Daftar Isi

NeoTek Vol. II No. 9

NeoStart

- 7 Warna di Chat Room**
Bagaimana membuat teks berwarna ketika chat?

- 8 Mengatur mIRC**
Men-set fitur-fitur pada mIRC agar sesuai dengan keperluan anda.

- 10 Bermain Skrip mIRC**
Skrip dapat menambah beberapa fungsi pada program mIRC. Inilah mr P script yang buatan putra Indonesia.

NeoGame

- 48 Emulator PS**
Gunakan emulator konsol PlayStation agar anda dapat memainkan game konsol ini di komputer anda.

NeoStyle

- 41 Modifikasi Game dengan Blitz Basic**
Mengubah game dengan Blitz Basic sehingga dapat lebih interaktif.

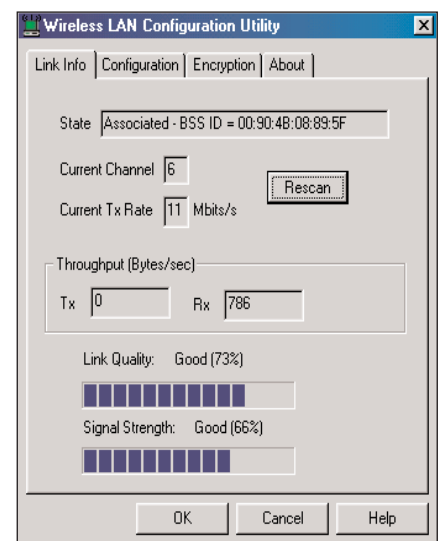
- 44 3D Flash Animator 1**
Kenali fitur-fitur program pembuat animasi 3D ini.

- 46 3D Flash Animator 2**
Praktik pembuatan animasi 3D dengan 3D Flash Animator.



NeoTekno

- 26 Acces Point WLAN**
Bagaimana men-set Access Point pada Wireless LAN.



- 28 Klien WLAN**
Praktik penyetalan klien Wireless LAN bernama Compex.

- 29 TCP/IP Header**
Pengenalan TCP/IP header perlu bagi para calon hacker.

Situs NeoTek

www.neotek.co.id
neotek.kpone.com.sg

Jadikan situs NeoTek sebagai pangkalan Anda berselancar

Link Langsung

Kunjungi situs-situs yang dibahas di majalah NeoTek dengan sekali klik lewat situs NeoTek.

NeoTek versi PDF

Kehabisan NeoTek di kota Anda? Dapatkan saja versi PDF-nya. Gratis!

Download

Tersedia juga download di situs NeoTek selain dari situs aslinya

Layanan Rupa-rupa NeoTek

Dapatkan perlengkapan awal dalam berinternet dari situs web NeoTek HumanClick

Hotline langsung ke redaksi NeoTek untuk menyampaikan saran dan pesan.

Chat Room

Kini tidak usah jauh-jauh untuk ngobrol langsung dengan sesama NeoTeker Mailing List

Ini yang paling ramai. Segera ikutan berbagi pengalaman berinternet!

NeoEdu

- 15 IDLN, Perpustakaan Online**
Akses beberapa perpustakaan universitas di Indonesia secara online sehingga lebih praktis.

- 14 OpenUSS**
Software administrasi pendidikan kelas dunia kini tersedia dari dunia open source.

FOKUS BULAN INI

Tentang Proteksi & Pengaturan Chat

NeoTutor

12 Membuat Skrip mIRC

Cara membuat sendiri skrip untuk mIRC, dimulai dengan beberapa fungsi dasar yang dapat dibuat melalui menu Tools pada program mIRC itu sendiri.

16 Eggdrop untuk Proteksi

Eggdrop adalah bot yang dapat digunakan untuk melindungi channel anda dari intrusi pihak lain. Contoh disertai sumber akun shell.

18 JavaScript: Tipe Data dan Variabel

Tutorial mengenai macam-macam tipe data dan variabel pada JavaScript disertai dengan contoh-contoh skripnya.

21 ASP: Buku Tamu

Cara membuat buku tamu pada halaman Web anda dengan menggunakan ASP.

Inbox

6

NmN

Neoteker menjawab Neoteker dalam forum milis NeoTek

NeoRagam

4

Ada Apa di CD NeoTek?
Office Suites
Open USS
Chat Script/Bot

5

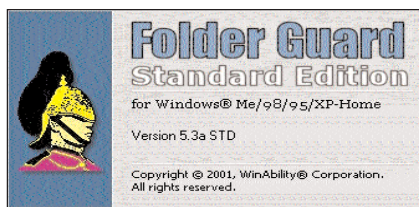
Daftar Isi CD NeoTek
Grafik, Animasi, dan Games

32 Menjaga Privasi

Kiat-kiat untuk 'membentengi' komputer dan berkas anda agar tidak mudah disalahgunakan oleh orang lain.

34 Instalasi Folder Guard

Gunakan Folder Guard untuk melindungi folder file di komputer anda.



36 Kasus Proteksi Folder

Contoh praktik perlindungan folder dengan Folder Guard.

38 Modifikasi Registry

Proteksi folder juga dapat dilakukan lewat registry.

40 Proteksi Sederhana

Cara sederhana upaya proteksi terhadap folder.

NeoTek Juli 2002

PsyBNC

Setelah m enenal EggDrop sebagai satpam chat room anda, kini kenali bouncer dengan kemampuan yang lebih canggih lagi.

Terminal Diskless

Berdayakan komputer-komputer tua anda agar secanggih kemampuan server-nya.

Mengganti Logo Windows

Hanya dengan bermodal text editor, anda dapat mengganti logo Windows pada sistem operasi Windows.

Daftar Isi

NeoSoft

0

GIMP for Win

Software grafik setingkat Photoshop disediakan gratis bagi para pengguna Windows.

RealProfil

3

Kru NeoTek

Bermarkas di
Gedung Cahaya Palmerah 503
Jl. Palmerah Utara III No. 9
Jakarta 11480
Telp. 021-5481457
Fax. 021-5329041

Pemimpin Umum

Fachri Said

Pemimpin Redaksi

Kosasih Iskandarsjah

Redaktur Ahli

Onno W. Purbo

Michael S. Sunggiardi

Pemimpin Usaha

Fahmi Oemar

Ridwan Fachri

Redaktur Pelaksana

Gianto Widianto

Dadi Pakar

Sekretaris Redaksi

Elvy Risma Nainggolan

Dewan Redaksi

David Sugianto

Stanley

Webmaster

Supriyanto

Pemasaran

Hedhi Sabaruddin

Tuti Sundari

Iklan dan Promosi

Stanley

Elvy Risma Nainggolan

Kuangan

Aswan Bakri

Bank

Bank BNI

a.n. PT NeoTek Maju Mandiri
No. rekening 070.001709720.001

Bank BCA KCP Rawamangun

a.n. Aswan Bakri
No. rekening 0940544131

Ada Apa di CD NeoTek?

CD NeoTek Juni 2002



Topik pada CD NeoTek bulan ini cukup beragam sehingga sulit menentukan mana produk unggulan yang akan ditampilkan.

Dimulai dengan **Office Suites** yang terdiri dari banyak alternatif terhadap Microsoft Office, mulai yang tampak sederhana seperti **Easy Office** sampai yang merupakan saingan tangguh seperti **Open Office**, **Ability Office**, maupun **602Suite 2001**.

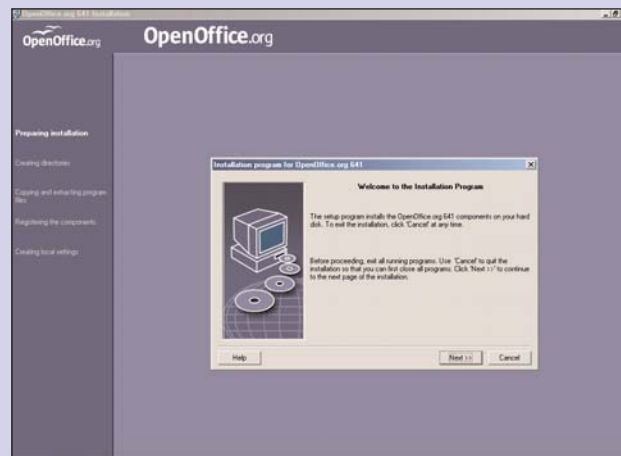
Selanjutnya, sehubungan dengan bahasan mIRC yang cukup ekstensif, disertakan pula **mIRC**, **IRC script**, **EggDrop** robot, **Putty**, serta berbagai **FTP client**.

Menyertai tutorial ASP dan JavaScript kali ini, disajikan pula **scripting tools**, yaitu editor untuk ASP maupun JavaScript serta **Xitami**, server kecil untuk menguji skrip yang telah anda buat.

Untuk mengatasi virus disertakan pula **anti virus** CIH, Klez, MyParty serta trial version dari Norton Anti Virus 2002, McAfee, serta PC Cillin.

Keistimewaan CD NeoTek bulan ini adalah **OpenUSS** suatu software administrasi pendidikan kelas dunia dan **Office Suites**, yang mencakup **Open Office** selain juga penjaga privasi serta grafik, animasi, dan games.

OFFICE SUITES



uOpen Office
Installer OpenOffice mengingatkan kita pada StarOffice yang juga tersedia baik pada Windows maupun Linux. Seperti juga Star Office, Open Office kompatibel dengan MS Office.

uAbility Office
Office Suite alternatif terhadap MS Office yang berjalan pada Windows, terdiri dari write, database, spreadsheet, dan photopaint. *Full version*.

u602Suite 2001
Selain menyediakan PDF Writer dalam 602Pro Print dan network tool dalam 602Pro LAN Suite, 602 software juga menyediakan *office suite* dengan tampilan dan fungsionalitas tak kalah dari MS Office.

uEasy Office
Alternatif lain terhadap MS Office yang lebih sederhana, terdiri dari versi penuh (Office Suite) maupun versi mini (Tiny Word).

Chat Script/Bot

uMIRC
Software chat yang paling populer saat ini. Disediakan dalam beberapa versi.

uMr P Script
Belajar menggunakan skrip siap pakai untuk membuat skrip sendiri.



uEggDrop Bot
Jaga *channel* anda dari para pengganggu dengan bot EggDrop yang dapat anda instal lewat linux box secara remote dari mesin Windows anda.

uPutty
Telnet dan SSH *client* yang dapat anda gunakan untuk menghubungi linux box dari mesin Windows anda.

OPEN UNIVERSITY SUPPORT SYSTEM

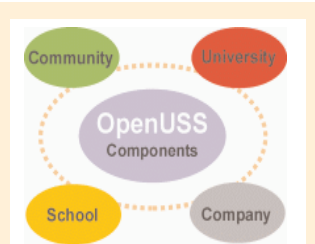
<http://openuss.sourceforge.net/openuss/developer/repositories/download/download.html>

Akhirnya suatu software administrasi pendidikan kelas dunia tersedia juga dari dunia *open source*. Alternatif terhadap software komersial seperti Blackboard ataupun WebCT yang dirasakan tidak terjangkau oleh institusi-institusi kita. OpenUSS menggunakan konsep Application Service Provider dengan lisensi GNU Public License.

uJava Virtual Machine
Semua komponen OpenUSS menggunakan JDSK 1.2.2 dari Sun Microsystem. Anda harus menginstal ini dulu pada platform anda.

uData Layer
Menggunakan Hypersonic SQL yang pada versi ini sudah disertakan.

uBusiness Object Layer
Untuk menjalankan Business Object digunakan JOnAs EJB



server. Selama versi final Enhydra belum dikeluarkan, kita harus menggunakan JOnAs secara terpisah.

uPresentation Layer
Layer ini menggunakan Enhydra yang harus diinstal tersendiri.

daftar isi cd neotek

SCRIPTING

ASP Edit	aspedit
EditPlus 2.1	epp211_en
JavaScript Editor 2.5	jse2em
JavaScript Menu Master	jmmaster
JS Editor 2.0	jsedit160
Kimiko HTML Editor	kimiko34
Platypus Editor	pjedit
Script Builder 2.0	scripbl

OFFICE SUITES

602Suite 2001	602Suite2001
Ability Office 2001	setup
EasyOffice (Office Suite)	easyoffice
EasyOffice (Tiny)	tinyeasyword
Open Office for Linux	install641c_linux_intel.tar.gz
Open Office for Windows	install641c_win32intel

OPEN UNIVERSITY SUPPORT SYSTEM

OpenUSS 1.2 Final	openuss-dev-1-2-final
Business Objects Layer	jonas-2-4-4
Presentation Layer	enhydra3.1
JDK 1.2.2.011 Windows	jdk-1_2_2_011-win
JDK 1.2.2.011 Linux	jdk-1_2_2_011-linux-i386

mIRC SCRIPT DAN BOT

mIRC 5.91	mir591t
mIRC 6.0	mir60
mIRC 6.01	mir601
mr P Script	mrpscript
EggDrop	eggdrop1.6.10.tar.gz
Putty	putty

FTP CLIENT

Absolute FTP	aftp20b3
BlueZone FTP	evbzftp
CuteFTP	cuteFTP
eFTP 3.2	eftp32
ExpressFTP 2	expressFTP2
EZFTP	EZInstaller
FileZilla	FileZilla1_8_1setup
Flash FXP	FlashFXP
FTPDup	ftpdup
FTP Edit 3.0	FTPEdit30Setup
FTP Manager 2.06	FTPManager206_bin
FTP Scheduler	ftpsched
FTP Surfer 1.07	ftpsurfer107
FTP Explorer	ftpx
Leech FTP	lftp13
Octopus	octopus
Remote Pad	remotepad
Sendto FTP	sftp22st
SFTP	SFTPSetup
Unlimited FTP	unlimitedftp
Vulcan Uploader	vulcan-uploader-3.00
WS_FTP	f_x86t32
XI FTP	xiftp0.15

MENJAGA PRIVASI KOMPUTER

3eee Triple Encryption	ssetup
Ad Aware 5.62	AdAware5_62
Buckshot	buckshot
Camouflage	camou111
ET	et
Folder Guard	fgstd
Hide Folders	hf
KPK File	kpkfil62
Lock My PC	LockmyPC
Password Protection System	setuppl
Program Lock	ProgLock
PW Cache	pwche10
Text Encrypter 5	TextEncrypter5
WinGuard Basic	wgbasic
WinSecure-IT	winsecure
XOSL	xosl115
Zero PopUp 1.38	ZeroPopUp1_38

ANTI VIRUS

Anti Klez	AntiKlez
Anti MyParty	AntiMyparty
F-CIH	f-cih
Fix CIH	fix-cih
McAfee Virus Scan 6.02	McAfeeVscan6_0_2
McAfee Virus Upgrade	McAfeeVUpgrade
Norton Anti Virus 2002	setup
Panda Titanium 2	PandaTitanium2
PC Cillin 2000	pcc2k
PC Cillin 2000 for NT	pcnt2k
Remove CIH	RemoveCIH2
VCatch	vcsetup

GRAFIK, ANIMASI, DAN GAME

3D Flash Animator 3.0	3DFlashAnimator3Setup
Abracadabra	abra1
ACDSee 4.01	acdsee
Blender 2.23	blender-creator-2.23-windows
Blitz 2D	setup
Coffee View 2.5	CoffeeView25
GIMP for Win	gimp-1.2.3-20020310.setup
Irfan View	IrfanView3_61
Poly View	Polyview3_65

AUDIO-VIDEO PLAYER

DivX 4.12 Bundle	DivX412Bundle
Media Player 7.1	MediaPlayer7_1
Real Player 8	RP8_setup
WinAmp 2.78	winamp2_78
WinAmp Skin Pack	wa3skinpack2
WWWinAmp	wwwinamp25d

PDF READER DAN PRINTER

602Pro Print	printpack
Acrobat Reader 5.05	rp505enu
Sowedoo PDF	SowedooEasyPDFConverter-Ev.

NETWORK TOOLS

602Pro LAN Suite	ls2002
Active Ports 1.0	aports
LAN Led	lanled
Sentinel Full	SentinelFull
Xitami	bw3224b9
Zone Alarm 2.65	ZoneAlarm2_65

SYSTEM TOOLS

Startest 3.5	startest3_5
System Guard	SysGuard
System Safe Setup	System Safe Setup
Sentinel Full	SentinelFull

PROGRAM UMUM BERSELANCAR

DivX 4.12 Bundle	DivX412Bundle
DirectX 8.1	DirectX8_1
MSI Installer	InstMsiA
ShockWave Full	Shockwave_Installer_Full
WinZip 8.1	winzip8_1

Grafik, Animasi, dan Games

u3D Flash Animator

Selain SWiSH, cara mudah membuat animasi Flash adalah dengan 3D Flash Animator yang full version-nya disediakan oleh NeoTek.

uPlaystation Emulator

Jalankan playstation pada komputer anda dengan VGS (Virtual Game Station) yang versi crack-nya sudah beredar di Internet. Mau mencoba?

uBlitz 2D

Ingin merasakan bagaimana merancang game sendiri? Gunakan Blitz 2D dengan sedikit pemahaman programming.

uGIMP dan Blender

Dua software grafis setara Photoshop dan 3D Studio Max yang sebelumnya hanya ada di Linux. Kini ada pula di PC. Canggih namun gratis!



NmN

NeoTeker menjawab NeoTeker

Forum ini dimaksudkan sebagai bentuk *offline* dari *mailing list* NeoTek di <http://groups.yahoo.com/group/majalahneotek>.

Membentengi ID

T: Posted April 2

Ada yang tahu cara membentengi id/email kita agar tak bisa disubscribe di milis yahoogroups? Pakai software ato setting doang di yahoogroups?

Bambang S. Nugroho
bsn@bonbon.net

J: Posted April 3

Anda bisa mengedit setting di <http://groups.yahoo.com/myprefs>. Akan terlihat nanti kayak gini

Email addresses Status Bounce history Allow Direct Adds Allow Invitations Options green@c... Normal Bounce history No Yes Options

Klik di option dan pilih tidak pada Allow Direct Adds.

Jadi moderator tidak seandainya mengadd anda jadi member milist dia =)

Redi Tya
green@cbn.net.id

J: Posted April 4

Aku sudah coba seperti saran anda, tetapi kok tetap saja ada orang yang masih bisa meng-add email saya untuk milist mereka?

Bambang S. Nugroho
bsn@bonbon.net

J: Posted April 5

Apakah situ telah mengubah yes pada direct add jadi no? Dan saya lihat anda pake dua email.. 1 id yahoo satu di ecco.com.

Berarti anda harus ubah dua dua nya.. jadi no.

Redi Tya
green@cbn.net.id

Tentang SoftIce

T: Posted April 3

Saya sudah coba softice u/ mencari serial number Winzip 8, tapi waktu diketik bpx getdlgitemtext kok pesan selanjutnya invalid symbol sih? Dan pada saat saya coba masukan serial number dan klik OK, softicenya kok gak otomatis nge-break sih? Gimana dong? Apa perintah breakpointnya salah atau bagaimana?

Yedi Setiadi
yedi1419@yahoo.com

J: Posted April 4

Bukan perintah nya yang salah tapi kamu udah setting belum winice.dat nya hilangkan tanda ; di depan exp-nya kemudian restart pc nya. silakan dicoba gampang kok.

Buat rekan yang lain gimana nich cara bikin patch buat gak gak input srial number!

dns1.sendai.alsi.co.jp 8080 udah ngga bisa dipakai lagi, mungkin udah di ban kali yee.

Jason
jason1id@yahoo.com

J: Posted April 4

Friend... coba diikuti lagi panduannya satu persatu, mungkin ada yang terlewat, sebab saya sudah praktikkan sendiri dan berhasil.

Bagus Susatyo
bgs12760@yahoo.com

ISP Wireless LAN

T: Posted April 4

Saya termasuk yang baru ikutan sekalipun sudah baca neotek sejak no 1. Saya ingin info ISP yang memberi layanan WLAN untuk perorangan.

Bila dirasakan kurang etis menyebutkan nama ISP itu di milis ini, mohon info dapat diberikan langsung kepada alamat email saya (japri).

Wibisana_Lucas
wibisana_lucas@yahoo.com

J: Posted April 4

ISP wireless pada mangkalnya kebanyakan di indowli@yahooogroups.com

Kontak-nya antara lain
andi@asia.net.id (jakarta)
sumaryo@netadsl.net (jakarta & jogya)
aulia@jalawave.net (bandung)
louis@angin.com (surabaya)
adi@internux.co.id (makassar)
irwin@internux.co.id (makassar)

Cuma sekarang rata-rata mereka males buat ngecer ke perumahan soalnya cape buat urusin eceran kecil-kecil mereka lebih suka buat jual glondongan besar yang Rp. 4-5 juta / bulan+ minta anda yang mengecerkan ke tetangga-tetangga lagi.

Tambahan
michael@batutulis.com (bogor)

Beliau lagi ujicoba wavebolt akses-nya kaya modem telepon pakai USB.

Onno W. Purbo
onno@indo.net.id

Bikin Linux Club, Yuk!

T: Posted April 13

Gimana kalau rekan-rekan neoteker membuat Linux Club di wilayah tempat tinggalnya masing-masing (Kelurahan/Kecamatan). Sehingga neoteker yang tidak punya akses langsung

ke Internet dapat belajar Linux dari rekan neoteker lainnya. Kalau neoteker yang punya akses langsung ke Internet kalau ada masalah dengan Linux tinggal sambangi situs distronya/bengkel linux [Misal: www.mandrake-user.org]. Kalau ada neoteker yang bisa MySQL bisa ajarin neoteker lainnya yang tidak mampu utk kursus MySQL.

Untuk neoteker yang tinggal di Kompleks Bintaro Jaya dan Pondok Aren, gimana kalau kita buat Linux Club (Tolong tanggapannya langsung ke e-mail saya)?

Garuda Emas
adrian99@naver.co.id

J: Posted April 14

Anggota KPLI bukannya pakar2 linux semua? Setahu saya linuxer yg masih icip2 linux sedikit (kayak saya) rada minder dgn organisasi KPLI. Waktu saya mau daftar di counter linux indonesia, ada pilihan: berapa lama anda menggunakan linux, dan pilihan minimum 2 tahun ...hikss ...saya kenalnya baru bulan lalu, gak jadi daftar deh((padahal udah ada label pemula).

Trus kalau saya lihat artikel di majalah macam infolinux, bahasannya kebanyakan terlalu cepet utk diikuti newbie.

Paulus Tangke Allo
bekasyahu@telkom.net

J: Posted April 14

Kesimpulannya perlu juga ya club linuxnewbie atau neolinux :)

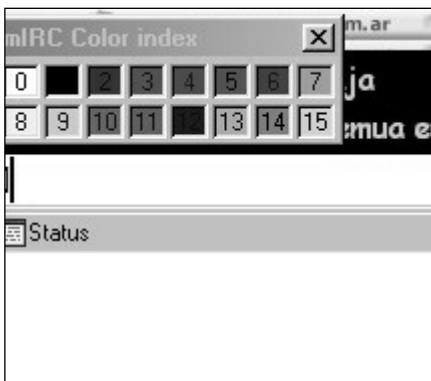
Onno W. Purbo
onno@indo.net.id

TEKS BERWARNA MEMBUAT CHAT ROOM #NEOTEKER LEBIH HIDUP

Jika ingin tampil sedikit beda dengan teman berbincang anda di ruang *ngobrol* alias chat lewat **mIRC**, anda dapat memoles teks obrolan anda dengan warna-warni. **Eddie Vedder** memberitahukan caranya yang sederhana itu.

Chatting saat ini merupakan salah satu fasilitas yang paling digemari para pengguna internet, karena dengan menggunakan sarana ini kita bisa 'ngobrol' dengan siapa saja di seluruh belahan dunia ini. Melalui tulisan ini dapat mempelajari salah satu fungsi dasar yang ada di mIRC—salah satu program chat yang populer. Pada halaman-halaman selanjutnya akan menjumpai lanjutan penggunaan program mIRC, sampai pada penggunaan *script* pada mIRC yang merupakan *tools* dari mIRC itu sendiri. Pertama mari kita belajar cara membuat tulisan warna pada mIRC standar sehingga tulisan atau teks yang anda ketikkan menjadi meriah dengan warna-warni pilihan anda.

Membuat chat room menjadi penuh warna...



1

MIRC COLOR INDEX

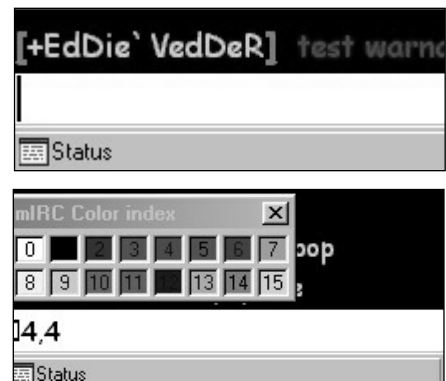
Letakkan kursor pada pada window *room* waktu kita *pv* (*private chat*) dan tekan tombol Ctrl+K (tekan bersama-sama), maka akan muncul kotak mIRC Color Index



2

SITUS DALNET

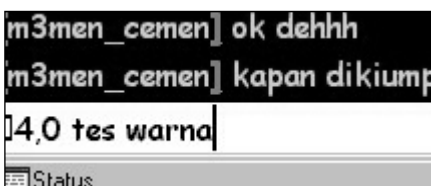
Untuk penggunaan warna tanpa latar belakang, cukup pilih warna yang akan digunakan dengan menulis nomor indeksnya pada layar yang sedang aktif (Gambar 2a) dilanjutkan dengan menulis kata atau kalimat yang akan ditulis (Gambar 2b).



3

WARNA TULISAN DAN LATAR

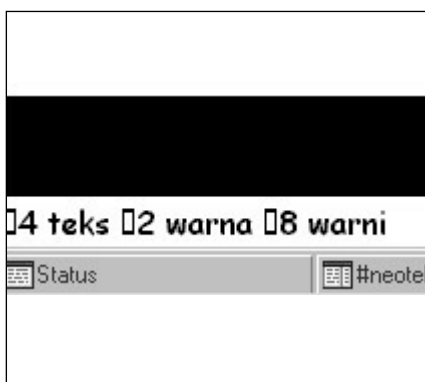
Tekan tombol Enter dan boom tulisan anda akan ber warna. Selanjutnya untuk membuat warna tulisan dan latar belakangnya, lakukan mirip Langkah 1 & 2, hanya setelah nomor indeks pertama, tambahkan indeks nomer kedua dengan pemisah tanda koma (.).



4

MEMBUKA OBROLAN

Lalu tuliskan kata seperti biasa (Gambar 4a), hasilnya seperti pada Gambar 4b. Yang perlu di ingat adalah angka sebelum koma menunjukkan warna *font* yang dipilih, sedangkan angka setelah koma adalah tanda latar belakang.



5

WARNA PADA TIAP KATA

Untuk menuliskan setiap kata dengan warna yang berbeda-beda caranya juga mudah. Misalkan kita tuliskan 'teks warna warni' dengan warna merah, hijau, dan kuning, maka indeks yang dipilih adalah 4, 2, dan 8.



6

CHAT ROOM PUN PENUH WARNA

Dan inilah hasil dari 'jerih payah' anda. Teks obrolan menjadi berwarna-warni dan chat room menjadi penuh warna. *Nggak ngebosenin, gitu!*

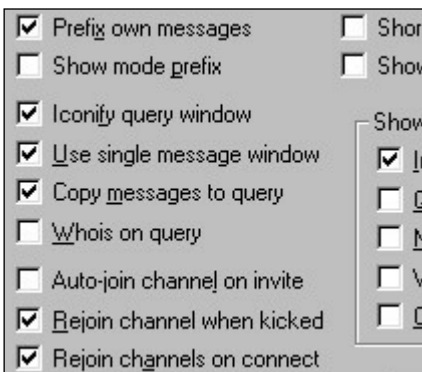
MEN-SET MIRC UNTUK KENYAMANAN CHAT

Sebagai program *chat*, **mIRC** dilengkapi dengan berbagai fitur yang berguna saat anda chat. **Eddie Vedder** menguraikan cara men-set beberapa fasilitas pada mIRC sehingga bisa lebih sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anda.

MIRC adalah salah satu program IRC (Internet Relay Chat) yang ditulis oleh Khaled Mardam-Bey. Sebagai program shareware, mIRC dapat di-download dari www.mirc.com. Sebagai program chat, mIRC sebenarnya dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan tool yang amat berguna ketika anda chat, di antaranya membuat teks menjadi warna-warni seperti yang diuraikan pada halaman 7 atau proteksi agar anda tidak di-flood lawan bicara anda ketika chat. Semua ini dapat anda manfaatkan atau aktifkan lewat fitur-fitur yang disediakan.

Jika ketika menginstal anda belum men-set mIRC anda sesuai dengan keinginan anda, silakan ikuti uraian di bawah ini.

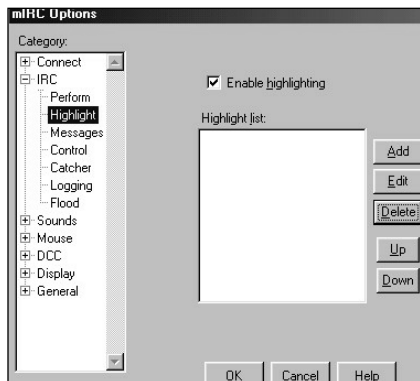
Manfaatkan fasilitas mIRC untuk kenyamanan anda mengobrol.



4

MASIH OPTIONS PADA IRC

Pilih 'Rejoin channels on connect' agar jika terkena *dc* pada saat chat dan *connect* kembali ke server, anda otomatis masuk ke *room* terakhir tanpa harus men-join satu persatu! Bila ingin langsung masuk *room* apabila diundang seseorang atau bot, pilih 'Auto join channel on invite.'



5

PILIHAN HIGHLIGHTS

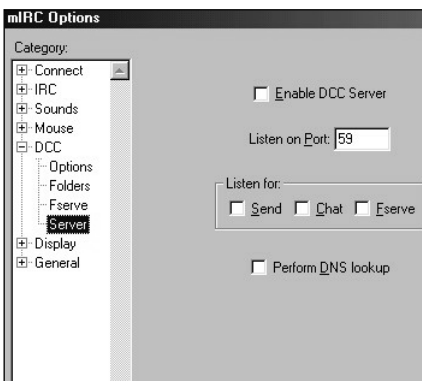
Sekarang pilih 'Highlights' pada menu 'IRC.' Menu ini dapat memberitahu anda bila ada yang memanggil nama atau kata yang anda set sebelumnya. Caranya dengan memilih 'Enable highlighting' lalu pada kotak 'Highlight list' pilih 'Add.'



6

MENGISI ADD HIGHLIGHT

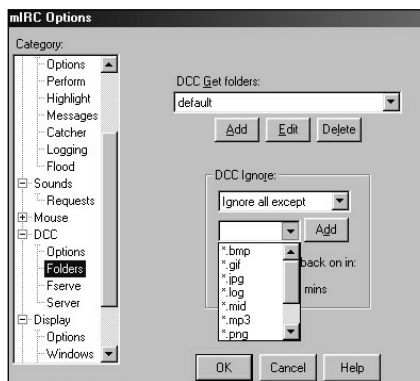
Pada Kotak 'mIRC Add Highlight' tulis kata yang akan anda tandai bila di ruang chat ada yang menuliskannya, pilih juga warna yang anda inginkan untuk membedakan dengan yang lainnya. Klik tombol 'OK' jika telah selesai. Ulangi prosedur yang sama bila ada kata yang akan ditambahkan.



10

DCC UNTUK BERKIRIM FILE

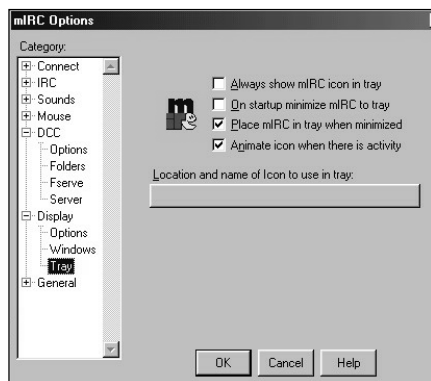
Jika suka bertukar file saat chat, anda harus mengaktifkan fasilitas DCC. Pada menu 'mIRC Options,' klik menu 'DCC.' Di sana anda dapat menset fasilitas dcc apakah dimatikan sehingga anda tidak dapat bertukar file saat chat atau dihidupkan.



11

MENYARING FILE

Anda juga bisa memilih file apa yang bisa dikirim melalui DCC dan file apa yang tidak diterima. Untuk itu, anda dapat men-setnya. Pada contoh DCC akan meng-*ignore* file yang dikirim melalui mIRC kecuali file yang ber ekstensi pada daftar.



12

OPTIONS DISPLAY

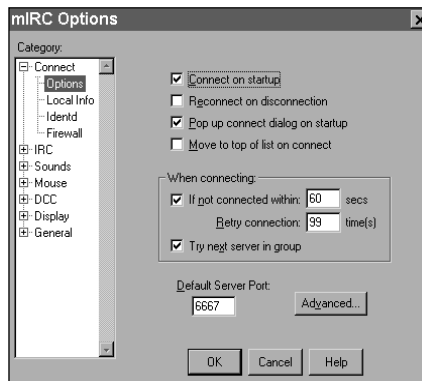
Pada pilihan 'Display' pada menu 'Option,' anda dapat memilih apa yang akan tampil pada mIRC anda pada saat *connect* ke server. Sebagai contoh, pilih 'Display' dan masuk ke sub menu 'Tray.'



1

OPTIONS PADA MIRC

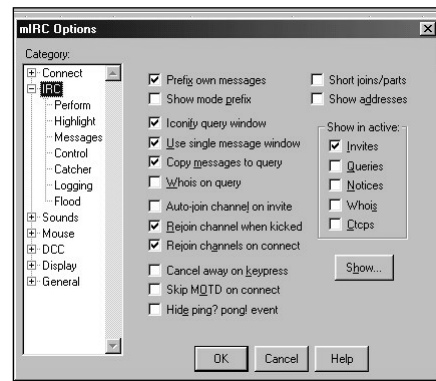
Buka menu 'File' dan pilih 'Option.' Akan muncul kotak dialog 'mIRC Option.' Pilih menu 'Connect' dengan mengklik tombol (+) di pojok kiri, maka akan terlihat beberapa *setting*.



2

OPTIONS PADA MENU CONNECT

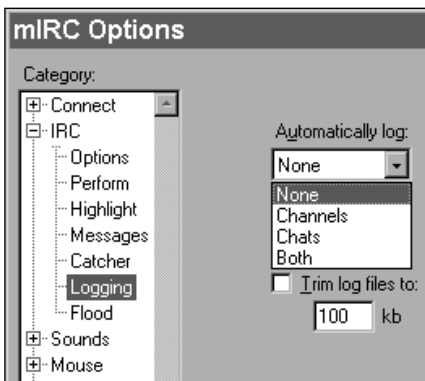
Pada menu 'Options' dari 'Connect' ada beberapa pilihan, seperti bila anda ingin langsung terhubung server—tandai pilihan 'Connect on startup'—atau mengatur berapa waktu yang dibutuhkan untuk meng-*connect* server.



3

OPTIONS PADA MENU IRC

Sekarang pilih menu 'IRC' dan klik dua kali pilihan menu IRC. Terdapat berbagai pilihan yang dapat anda setel sesuai keinginan anda. Tandai pilihan 'Rejoin channel when kicked' sehingga bila di-*kick* operator room, secara otomatis anda akan masuk kembali ke room itu.



7

OPTIONS LOGGING PADA IRC

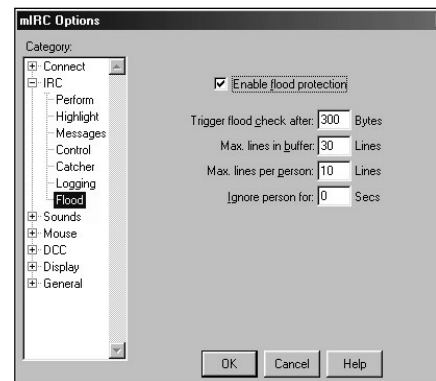
Sekarang masuk ke menu 'Logging.' Di sini anda bisa memilih apakah akan *me-log* setiap pembicaraan yang ada di *room*, atau pada *pv*-an atau bahkan keduanya. Pada 'Automatically log' ada pilihan mau channelnya saja yang di-*log*, atau chat saja atau semuanya.



8

MELIHAT HASIL LOG

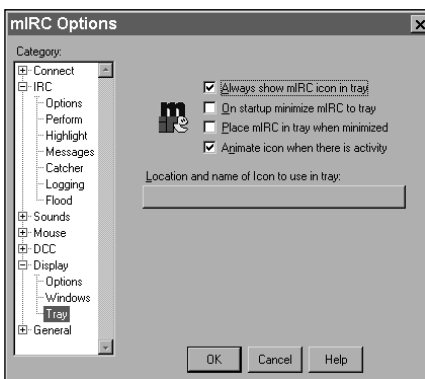
Untuk melihat hasil *log*, anda cukup memilih menu 'mIRC View Logs.' Di sini akan terlihat daftar *log* yang ada. Dengan menggunakan fasilitas *log* ini, anda dapat membaca hasil pembicaraan anda di *chat* atau pembicaraan orang di room kapan saja.



9

PROTEKSI TERHADAP FLOOD

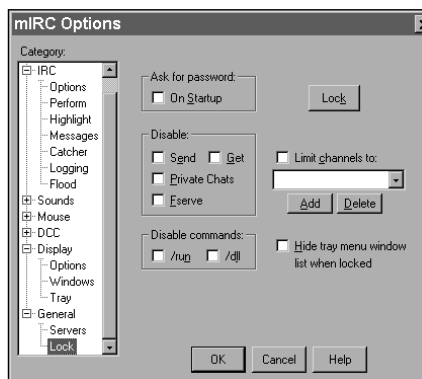
Pada menu 'Flood' di 'IRC,' anda mengaktifkan proteksinya untuk menghindari orang yang mem-*flood* (membanjiri) anda dengan pesan atau teks yang tidak anda inginkan.



13

MEMUNCULKAN IKON MIRC

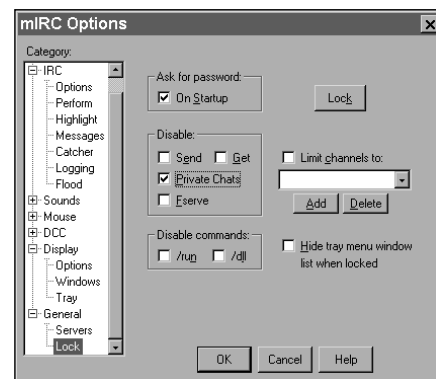
Pilih 'Always show mirc icon intray' apabila anda menginginkan ikon mIRC muncul pada Sys Tray windows.



14

OPTIONS GENERAL

Anda masih dapat memanfaatkan options atau pilihan lain pada mIRC ini. Option 'General,' misalnya, mempunyai dua sub menu 'Servers' dan 'Lock.'



15

MENCEKAL PRIVATE CHAT

Jika tidak suka 'mojok berdua,' anda dapat menonaktifkan (*disable*) *private chat*, dengan menandainya pada pilihan 'Disable.' Jika anda ingin mIRC selalu menanyakan *password* sebelum chat untuk mencegah orang lain menggunakan mIRC di komputer anda, aktifkan fitur ini.

BERMAIN DENGAN SKRIP MIRC

Walaupun hanya sebagai program tambahan, skrip sebenarnya banyak faedahnya untuk para pengguna mIRC. **Eddie Vedder** mengajak anda menyimak salah satu skrip buatan putra Indonesia yang dapat anda download gratis dari Internet.

Skrip (*script*) pada mIRC sebenarnya hanya program tambahan. Skrip banyak macamnya, di antaranya skrip perang (*war*), untuk proteksi, bahkan juga untuk permainan macam scramble. Skrip dapat di-download gratis di banyak situs, tetapi berhati-hatilah karena bukan tidak mungkin skrip yang anda download mengandung *backdoor* atau virus yang dipasang pembuat skrip. Pada kesempatan ini kita membahas satu skrip buatan putra Indonesia. Skrip ini relatif mudah digunakan dan berbahasa Indonesia. Dalam skrip ini terdapat beragam fungsi, seperti bot yang banyak fungsinya, untuk pertahanan juga dapat terbilang bagus. Script ini di namakan oleh pembuatnya **mr P script**.

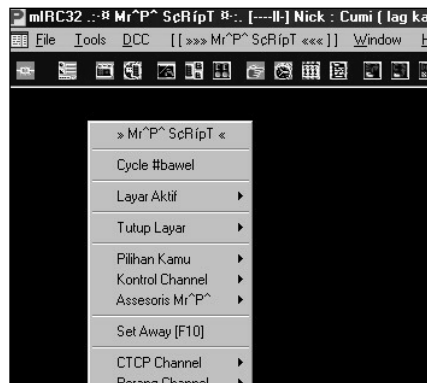
Dengan skrip, chat anda dengan mIRC bertambah 'seru'.



4

PERINTAH DASAR

Jika ingin mengetahui perintah dasar pada mr P tersebut, anda bisa menekan tombol F1 pada window status. Di sana akan terlihat daftar perintah (*command*) yang bisa digunakan pada mr P.



5

MENU POP-UP

Setelah tersambung (*connect*) ke server dan masuk ke salah satu room, anda dapat menggunakan menu mr P ini dengan mengklik kanan mouse sehingga keluar menu *pop-up* seperti pada gambar di atas.



6

SILAKAN COBA

Pada menu *pop-up* banyak fungsi yang dapat anda gunakan. anda dapat mentesnya satu per satu. Tetapi ingat, anda harus hati-hati karena kalau anda mentes yang agak 'nakal,' bisa-bisa anda di-*kick* oleh op room.



10

INVITER BOT

Sekarang kita coba buka menu bot untuk Inviter. Bot ini berguna untuk mengundang (*invite*) orang agar mau masuk ke room anda (biasanya di gunakan untuk room baru).



11

MEN-SET INVITER BOT

Setelah bot diaktifkan, anda dapat men-set menu bot tersebut seperti jika anda akan mengundang orang yang baru bergabung (*join*) untuk masuk ke room tertentu, men-set kata-kata untuk mengundangnya.



12

UNDANGAN BOT

Apabila anda sudah men-set tulisan undangannya dan sebagainya, tiba saatnya memasukkan bot tersebut ke room yang ramai dikunjungi orang. Setiap orang yang baru join ke room yang ada bot anda akan diundang oleh bot untuk datang ke room anda.



1

SITUS SKRIP ITU

Untuk men-download-nya, masuk ke alamat www.geocities.com/mrp_script/. Setelah itu klik menu 'Download.'



2

MEN-DOWNLOAD SKRIP

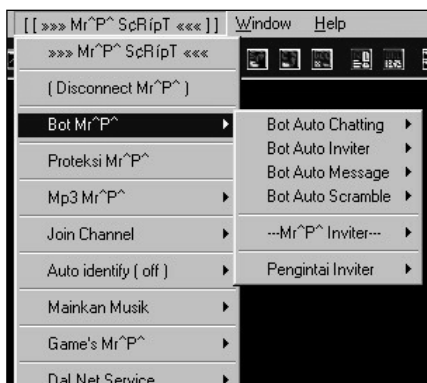
Download **mr P script** menurut selera anda. Anda bisa men-download-nya satu per satu atau sekaligus. Di sana juga ada kelengkapannya seperti skrip untuk bermain *scramble* dan sebagainya



3

TAMPILAN AWAL SKRIP

Setelah anda men-download-nya ikuti petunjuknya (tentunya bahasa Indonesia). Setelah selesai, buka program mrp-nya yang terletak di direktori yang anda pilih. Tampilan awal akan terlihat seperti gambar di atas.



7

YANG INI BOT

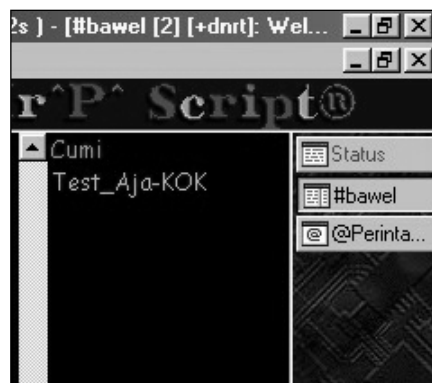
Sekarang mari kita coba *bot* yang terdapat pada mrp script. Untuk itu yang harus dilakukan adalah membuka menu mr P script di atas dan arahkan mouse pada menu 'Bot.' setelah itu pilih bot yang akan diaktifkan



8

BOT AUTO CHATTING

Untuk pertama kali kita aktifkan bot 'Auto chatting.' Setelah di-load dan tersambung ke server, anda dapat melihat menu bot di menu pop-up. Di sana anda bisa men-set apa saja yang akan dijadikan sebagai bot: hanya di room saja, di-peve-kan saja atau bahkan menjadikannya sebagai 100% bot



9

BOT PUN NIMBRUNG

Maka bot akan ikut berbicara apabila ada kata yang di ucapkan di room atau bila ada yang mem-peve bot itu.

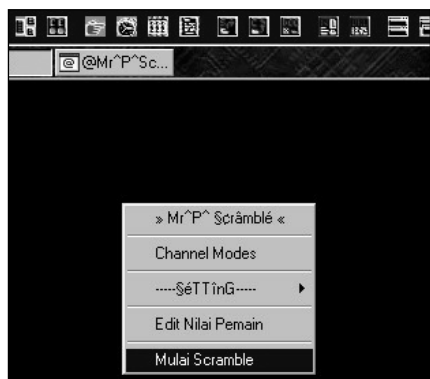


*** kamu :
Topic is 'Welcome to #bawel'

13

GAME BOT

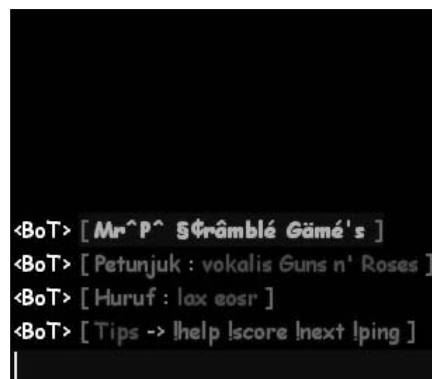
Sekarang kita coba aktifkan bot untuk game. Bot untuk bermain *scramble* banyak disukai untuk selingan kita chat.



14

BERMAIN SCRAMBLE

Setelah bot jalan dan dimasukkan ke room, anda bisa mengaktifkan bot tersebut untuk memulai permainan.



15

JAWAB PERTANYAANNYA

Bot pun akan memulai permainan. Yang ada di room diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh bot. Bot juga menyediakan menu seperti melihat nilai (*score*).

Membuat Sendiri Skrip mIRC

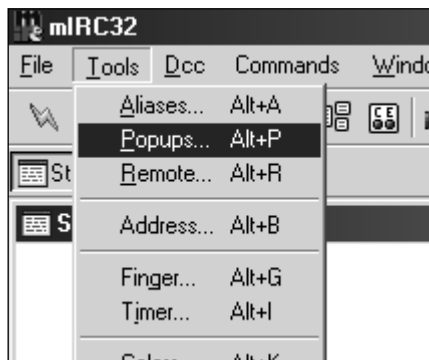
Skrip untuk mIRC selain dapat diperoleh lewat Internet juga dapat anda buat sendiri sehingga sesuai dengan kebutuhan anda. **Putut Indrayana** menguraikan cara membuat sendiri skrip mIRC.

BILA SUDAH LAMA MENGENAL MIRC, ada kemungkinan anda ingin melakukan sesuatu yang lain, seperti membuat skrip mIRC sendiri. Setelah memperkenalkan

kan skrip yang dapat anda download dari situs di Internet (baca halaman 10-11), kali ini kami menyajikan cara membuat skrip sederhana. Untuk itu pertama anda akan diperkenalkan

dengan fungsi-fungsi yang mendukung kerja skrip. Fungsi-fungsi itu dapat anda buat dengan menggunakan menu 'Tools' pada program mIRC itu sendiri.

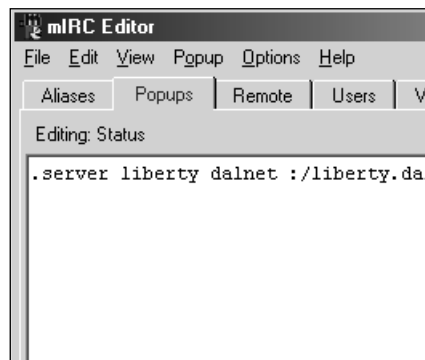
FUNGSI POP-UP



1

POPUPS PADA MENU TOOLS

Klik menu 'Tools' lalu pilih 'Popups.' Anda juga dapat menggunakan kombinasi tombol 'Alt + P' untuk membuka menu ini.



2

MEMBUAT MENU POP-UP

Pada 'mIRC Editor,' di bagian 'View' klik tab 'Status.' Selanjutnya ketik baris berikut:
.server liberty dalnet : /liberty.dal.net
Setelah selesai, klik tombol 'OK.'

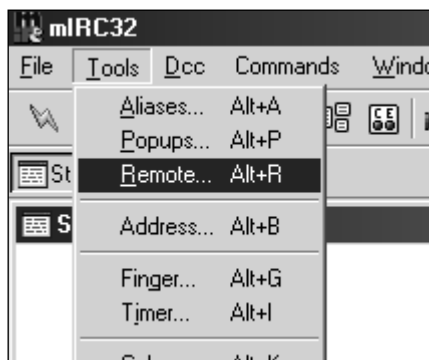


3

HASIL MENU POP-UP

Kini jika anda mengklik kanan *mouse* pada jendela 'Status' akan muncul menu pop-up 'server liberty dalnet.' Lalu jika anda mengklik menu tersebut, anda akan langsung tersambung (*connected*) ke server liberty.dal.net.

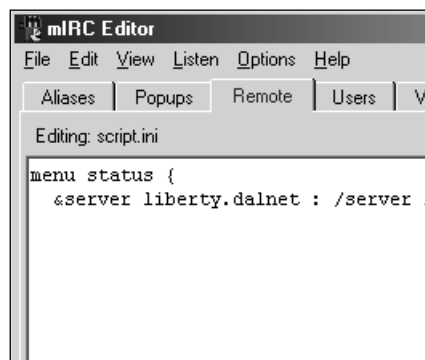
FUNGSI REMOTE



1

REMOTE PADA MENU TOOLS

Anda juga dapat membuat *pop-up* dari *remote*. Untuk itu klik menu 'Tools' lalu pilih 'Remote.' Anda juga dapat menggunakan kombinasi tombol 'Alt + R' untuk membuka menu ini.



2

MEMBUAT REMOTE

Kembali terbuka jendela 'mIRC Editor' yang langsung mengantarkan anda ke area 'Remote.' Di bawah tab 'Remote' ketik yang berikut:
menu status {
&server liberty.dalnet : /server liberty.dal.net

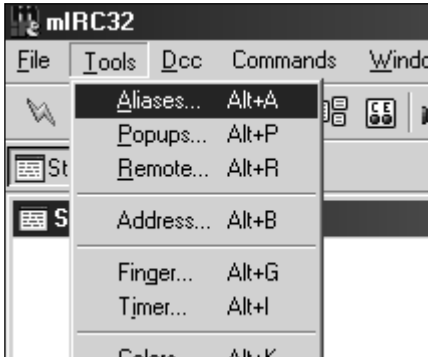


3

HASIL REMOTE

Jika anda mengklik kanan *mouse* pada 'Status' akan muncul menu 'server liberty dalnet' untuk tersambung ke server itu. Bagian Remote inilah yang akan digunakan untuk menjalankan skrip yang akan kita buat nanti. Namun untuk mengaktifkan skrip, harus diketikkan **/remote on**, sebaliknya **/remote off**.

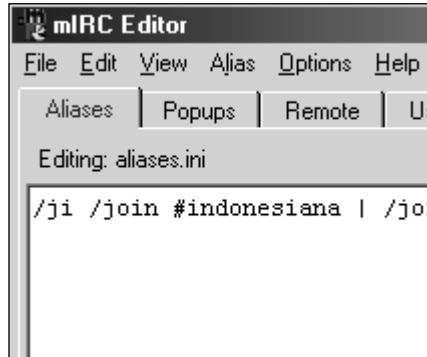
FUNGSI ALIASES



1

ALIASES PADA MENU TOOLS

Selanjutnya mari membuat fungsi *aliases*. Untuk itu, klik menu 'Tools' lalu pilih 'Aliases.' Anda juga dapat menggunakan kombinasi tombol 'Alt + A' untuk membuka menu ini.



2

MEMBUAT ALIASES

Terbuka jendela 'mIRC Editor' yang langsung mengantarkan anda ke area 'Aliases.' Di bawah tab 'Aliases' ketik yang berikut:

```
/ji /join #indonesiana | /join
#neoteker | /join #tangerang
```



3

HASIL ALIASES

Fungsi alias adalah untuk memper-singkat perintah yang panjang. pada contoh ini, jika kini anda mengetikkan `/ji` pada bagian bawah jendela 'Status,' maka anda otomatis akan tersambung ke *channel* #indonesiana, #neoteker, dan #tangerang.

FUNGSI ALIASES

Langkah selanjutnya adalah membuat **events**. Jika events ini terpenuhi maka skrip anda akan bekerja sesuai kehendak anda. Perlu diingat bahwa semua skrip ini ditulis di bagian Remote dan bekerja hanya untuk perintah-perintah di server dalnet.

EVENTS

Perintah umum: **on *:events : command**

Jika ketika pertama kali tersambung anda ingin langsung join ke #neoteker maka perintahnya menjadi:

On 1:connect: join #neoteker

Contoh events ini bisa berlaku juga untuk *on start*, *on disconnect*, *on join*, *on part*, *on quit*, dan lain-lain. Contoh on start:

```
on 1:start {
.nick $$?="masukkan nickname kamu"
```

```
.server paronia.dal.net
}
```

Maka ketika pertama kali dijalankan mIRC secara otomatis akan meminta input nickname anda, dan kemudian akan ter-connect ke server paronia.dal.net.

\$\$\$? adalah untuk menampilkan request input.

SKRIP MIRC

Sekarang kita akan membuat script sederhana:

SKRIP ANTI SPAM

```
Menu menubar {
&spam protection
.on: .enable #spam | echo -a 0,3
spam protection 4,8 Enable
.o&ff: .disable #spam | echo -a 0,3
spam protection 4,8 Disable
}
;spam protection
#spam on
on 1:TEXT:*join*#*?:set %nickcad $nick
| close -m $nick
on 1:TEXT:*/*?:set %nickcad $nick |
close -m $nick
on 1:TEXT:*type /*?:set %nickcad $nick
| close -m $nick
#spam end
```

Jika proteksi terhadap *spam* ini diaktifkan, semua *query* window yang masuk ke kita dan mengandung kata:

join, #, */j*, *type /j*, akan tertutup secara otomatis sehingga kita tidak perlu khawatir dengan para *inviter*. Dan anda tidak suka dengan orang lain yang mengatakan sesuatu, anda tinggal mengganti bagian

```
on 1:TEXT: <bagian yang diganti> :?:set
%nickcad $nick | close -m $nick
```

dengan kata-kata yang kita suka.

.enable dan **.disable** adalah untuk mengaktifkan skrip.

SKRIP ANTI UNBAN

Dengan skrip *unban* ini orang yang sudah anda *ban* dari *channel* tidak akan bisa dicabut lagi *ban*-nya, dan akan terus di-*ban* selama anda masih menjaga *channel* itu.

\$nick menunjukkan *nick* yang *chat*
\$me adalah *nick* anda

halt adalah perintah untuk menghentikan proses yang berlangsung pada skrip.

```
Menu chanel {
&never unban!! <think twice>
.on: .enable #unban | echo -a 0,3
never unban 4,8 Enable
.o&ff: .disable #unban | echo -a 0,3
never unban 4,8 Disable
}
;never unban
#unban on
on *:UNBAN:#: {
if ($nick == $me) { halt }
else { mode # +b $banmask | halt }
}
#unban end
```

SKRIP KICK REVENGE

Skrip di atas adalah skrip untuk mem-balas *kick* orang yang meng-*kick* anda dari *channel*. Dan skrip ini akan terus meng-*kick* orang tersebut hingga 5 kali *kick*, dan setelah itu orang tersebut akan kena *ban* secara otomatis. Tetapi untuk dapat meng-*kick* orang

• *Skip Kick Revenge di samping kanan ini adalah untuk meng-kick orang yang pernah meng-kick anda dari chat room.*

tersebut kita harus punya akses op atau tanda @ didepan nick kita.

MENJALANKAN PROGRAM DARI MIRC

```
menu menubar,channel {
-
Run Programs
.Drive C:run c:
.Drive ? :run $$?="What Drive?" $+ :
.-
.ACD see:run acdsee.exe
.Explorer:run explorer.exe
.Yahoo Mail:run iexplore.exe
"http://mail.yahoo.com"
.-
.URL?:run iexplore.exe " $+
$$?="Enter URL Address" $+
"
```

Anda dapat menjalankan program di Windows melalui mIRC dengan cara mengetik **/run <program.exe>** dan kita akan membuat skrip sederhana untuk bisa menjalankan beberapa program di mIRC.

MELAKUKAN LOADING SKRIP ADDON

Skrip *addon* adalah skrip yang hanya

```
Menu chanel , nickname {
&kick revenge
.on : .enable #kick | echo -a 0,3 kick revenge 5 times 4,8 Enable
.o&ff : .disable #kick | echo -a 0,3 kick revenge 5 times 4,8 Disable
}
;revenge kick
#kick off
on !1:kick:#: {
if ($knick == $me) { set %kicker $nick | .auser 10 $nick | timer1 1000 10 join $chan | halt }
}
on !1:op:#: {
if (%kicker ison $chan) { kick $chan %kicker 3,1 Kick with No ShadoW 12,8Prayana stille 0,4 Enable | unset %kicker | timer1 off }
}
on +10:join:#: { kick $chan $nick 4 * 12,3 Bedebah!!! Diee $nick Diee!!! | .ruser 10 $nick | .auser 20 $nick }
on +20:join:#: { kick $chan $nick | .ruser 20 $nick | .auser 30 $nick }
on +30:join:#: { kick $chan $nick 4* Diee!!!! | .ruser 30 $nick | .auser 40 $nick }
on +40:join:#: { kick $chan $nick 4* Diee!!!! | .ruser 40 $nick | .auser 50 $nick }
on +50:join:#: { kick $chan $nick 4 * Diee!!!! | mode $chan +b $address | .ruser 50 $nick }
#kick end
```

berupa file teks sederhana yang dapat anda *load* untuk kebutuhan anda. Cara melakukan *loading* skrip ini adalah:

/load -rs <path dan nama filenya>

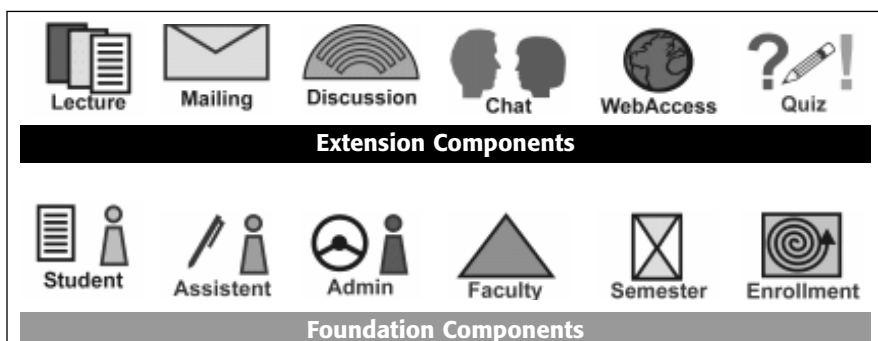
Contoh, jika anda ingin me-load file *script1.mrc* dari lokasi file *c:\mirc* maka perintahnya: **/load -rs c:\mirc\script1.mrc.**

Mengenai OpenUSS

OpenUSS adalah singkatan dari Open University Support System. Dan OpenUSS adalah perangkat lunak administrasi pendidikan yang merupakan hasil dari Open Source Project sehingga tersedia gratis bagi dunia pendidikan dan mereka yang berkecimpung di dalamnya, seperti mahasiswa, dosen, pihak universitas, dan sebagainya.

Konsep OpenUSS

OpenUSS dibuat berdasarkan model ASP (Application Service Provider) yang berarti satu organisasi atau lebih dapat ditangani sekaligus oleh OpenUSS. Program ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih peralatan untuk mengakses OpenUSS. Beberapa contoh peralatan yang dapat disebutkan di sini adalah PC, Personal Digital Assistants dan telepon selular.



Komponen OpenUSS

OpenUSS didasarkan pada arsitektur berorientasi-komponen yang membagi keseluruhan komponen menjadi dua bagian: Foundation Component dan Extension Component. Foundation Component adalah komponen utama di dalam OpenUSS dan merupakan representasi dari *e-learning domain-oriented components*. Semua domain yang tidak terikat pada fungsi digolongkan ke dalam Extension Components. Pemisahan kedua komponen ini memudahkan pengembangan fungsi-fungsi lain yang terpisah dari keseluruhan sistem. (Program OpenUSS dapat diperoleh di CD Neotek bulan ini).

The new spirit of the
IndonesiaDLN
It is a Network of Networks

Repository Partners

Mereka adalah institusi dan individu yang menerapkan digital library dan telah turut serta dalam sharing pengetahuan

Perpustakaan Online Indonesia IndonesiaDLN

IndonesiaDLN kepanjangan dari Indonesia Digital Library Network adalah sistem perpustakaan online yang dikembangkan agar Anda dapat mengaksesnya tanpa harus berpergian ke lokasi tempat perpustakaan itu berada. Anda tinggal masuk ke **<http://idln.itb.ac.id>** dan anda akan langsung terhubung ke semua digital library yang sudah tergabung di dalamnya.

TO UNLOCK AND CONNECT THE INDONESIAN PEOPLE'S KNOWLEDGE adalah misi utama dari IndonesiaDLN. IndonesiaDLN adalah sebuah jaringan perpustakaan digital pertama di Indonesia. Pada tanggal 6 Juni 2001 di Bandung, jaringan ini diluncurkan dan diresmikan oleh para penggagas dan pendirinya. Acara ini dilaksanakan bersamaan dengan ulang tahun Perpustakaan Pusat ITB ke 80 yang diisi dengan seminar internasional tentang pengelolaan ilmu pengetahuan dan perpustakaan digital.

Jaringan perpustakaan digital yang dibangun ini adalah jaringan yang sebenarnya, baik dalam arti fisik (jaringan melalui internet) maupun secara kolaborasi. Setiap partner, baik itu berupa institusi, warnet, atau personal, akan memiliki server perpustakaan digital sendiri. Mereka mengelola ilmu pengetahuan yang dimiliki ke dalam server masing-masing dalam format digital, seperti file-file artikel, kisah sukses, teknologi tepat guna, laporan penelitian, tugas akhir, tesis, disertasi, publikasi, jurnal, foto-foto, rekaman suara, rekaman video digital, dan lain sebagainya. Ilmu

pengetahuan tersebut diorganisasikan menggunakan sistem kategori atau direktori menurut tema dan subjeknya. Hal ini akan memudahkan anda untuk menelusuri kandungan knowledgebase yang berisi ilmu pengetahuan tersebut.

Anda dapat mengakses perpustakaan online ini secara gratis dengan hanya mengisi form pendaftaran, yang diperlukan hanyalah alamat email yang valid. Selain itu apabila anda sebagai individu, warung internet, atau perusahaan ingin berbagi ilmu pengetahuan, anda dapat membangun server *digital library* yang terhubung ke IDLN dengan cara *men-download software* yang ada di <http://gdl.itb.ac.id>.

Dengan bergabung dengan IDLN informasi tentang ilmu pengetahuan tersebut menjadi lebih dekat dengan anda. Dari komputer manapun, bahkan dari PC pribadi pun, anda dapat mencari dan menelusuri 'memory' raksasa bangsa Indonesia. Ilmu pengetahuan dari berbagai sumber dapat disajikan dalam sebuah halaman web.

Mendaftar menjadi anggota dari IDLN pada <http://www.indonesiadln.org/registration.php>

1

MENGISI REGISTRATION FORM

Masuk ke alamat <http://www.indonesiadln.org/registration.php>, kemudian isi seluruh field yang ada. Setelah selesai klik **Submit Registration**. Email anda harus benar karena akan dijadikan username dan URL aktivasi akan dikirim ke email anda.

2

MENGAKTIFKAN MEMBER

Anda akan menerima email dari GDL Server. Buka email tersebut dan klik pada link aktivasi. Masuk ke halaman aktivasi, username= email anda, contoh: bondan@waroengbedjo.com, Validation number: 10 digit angka. Klik **Activate**.

3

LOGIN

Jika aktivasi sukses akan muncul status **Success**, coba account anda dengan cara **Login**, isi username, password, dan domain. Klik **Login GaneshaDL** untuk masuk. Jika di kiri atas tertulis **Welcome Nama Anda**, maka account anda bisa digunakan.

PROTEKSI CHANNEL DENGAN EGGDROP BOT

Anda memerlukan pelindung untuk mengamankan channel anda? Eggdrop adalah program bot yang dapat anda gunakan untuk tujuan itu. **Redi Tya** menguraikan cara mendapatkan, menginstal, dan menjalankan Eggdrop di komputer anda.

Eggdrop bot pertama kali dibuat sekitar 1993 untuk membantu menghentikan perang di channel #gayteen di efnet. Setelah itu Eggdrop menjadi terkenal dan banyak digunakan untuk proteksi channel.

Eggdrop bot ini memberikan perlindungan 24 jam 7 hari seminggu bagi channel. Saya akan mencontohkan cara menginstal Eggdrop dengan account di www.trace-network.net. Perlu anda ketahui jarang sekali shell account gratis memperbolehkan dijalankannya proses *background* ini.

Anda harus mempunyai akun shell yg memperbolehkan menjalankan background process. www.shellindo.com menyediakan shell bayar dengan harga dalam rupiah.

Menyewa 'body guard' untuk melindungi channel anda

```
pakboy@tracenet.net: /home/shell/pakboy
[pakboy@tracenet pakboy]$ wget www.geteggdrop.com/
--20:47:27-- http://www.geteggdrop.com/
=> 'index.html'
Connecting to www.geteggdrop.com:80... c
HTTP request sent, awaiting response...
Location: ftp://ftp.eggheads.org/pub/eggdrop1.6.10
[following]
--20:47:29-- ftp://ftp.eggheads.org/pub/eggdrop1.6.10.tar.gz
=> 'eggdrop1.6.10.tar.gz'
Connecting to ftp.eggheads.org:21... con
Logging in as anonymous ... Logged in!
==> TYPE I ... done. ==> CWD pub/eggdrop
==> PORT ... done. ==> RETR eggdrop1.6.10.tar.gz
Length: 893,527 (unauthoritative)

OK -> .....
```

```
pakboy@tracenet.net: /home/shell/pakboy
[pakboy@tracenet pakboy]$ tar -xvf eggdrop1.6.10.tar.gz
```

```
pakboy@tracenet.net: /home/shell/pakboy/eggdrop1.6.10
[pakboy@tracenet pakboy]$ cd eggdrop1.6.10
[pakboy@tracenet eggdrop1.6.10]$ dir
acconfig.h disabled_modules INSTALL README
aclocal.m4 doc language scripts
config.h.in eggdrop.advanced.conf logs src
configure eggdrop.complete.conf Makefile text
configure.in eggdrop.simple.conf Makefile.in
CONTENTS FEATURES misc
COPYING help NEWS
[pakboy@tracenet eggdrop1.6.10]$
```

4

MEN-DOWNLOAD EGGDROP

Ketik `wget www.geteggdrop.com`. Ini akan men-download eggdrop terbaru yaitu **eggdrop1.6.10.tar.gz** ke shell anda

5

MENGEKSTRAK EGGDROP

Ketik `tar -zxvf eggdrop1.6.10.tar.gz` untuk mengekstrak eggdrop-nya. File file akan terekstrak ke folder **eggdrop1.6.10**

6

MEMBUKA DIREKTORI EGGDROP

Ketik `cd eggdrop1.6.10` untuk membuka direktori eggdrop1.6.10, untuk kemudian melakukan proses berikutnya di dalam folder ini.

```
gcc -pipe -g -O2 -Wall -I./... -I./... -I./... -c strftime.c
make[2]: Leaving directory '/home/shell/pakboy/eggdrop1.6.10'
----- Yeah! that's the compiling, now
Linking eggdrop... (static version)
gcc -pipe -o ../eggdrop bg.o botcmd.o botms
mds.o dcc.o dccutil.o dns.o flags.o language.o
isc_file.o modules.o net.o rfc1459.o tcl.o
c.o tcluser.o userent.o userrec.o users.o
tcl18.0 -lm -ldl -lnsl md5/md5c.o compat/
strip ../eggdrop
Successful compile: eggdrop
make[1]: Leaving directory '/home/shell/pakboy/eggdrop1.6.10'
Eggdrop v1.6.10 (C) 1997 Robey Pointer (C)
```

```
pakboy@tracenet.net: /home/shell/pakboy/eggdrop1.6.10
[pakboy@tracenet eggdrop1.6.10]$ cd ~
[pakboy@tracenet pakboy]$ cd eggdrop
[pakboy@tracenet eggdrop]$ dir
bot.cfg Die_H2k.url eggd
cutebot.conf die.user eggd
die.chan die.user~bak file
die.chan~bak doc help
die.conf eggdrop lang
Die_H2k.email eggdrop-1.6.10 logs
Die_H2k.greet eggdrop.advanced.conf ody.
[pakboy@tracenet eggdrop]$
```

```
EditPlus - [C:\eggdrop.simple.conf]
File Edit View Search Document Project Tools Window Help
Directory C:\
[C:\]
backlog
BDE
clown
C-Media
download
AUTOEXEC.BAT
AUTOEXEC.NU4
BOOTLOG.FRW
BOOTLOG.TXT
botscan.c.gz
BREAKZIP.EXE
COMMAND.COM
Compilation.zip
-----1-----2-----
34 # Start configuring here!
35
36 ##### Settings:
37
38 # Set the nick the bot uses
39 # unless you specify a separate
40 set nick "Redi-Cinta-Cuttie"
41
42 # Set the alternative nick wh
43 # is unavailable. All '?' ch
44 set altnick "Redi-Cinta-Cuttie"
45
46 # Set here what should be di
47 set realname "reditya"
48
49 # This is the bot's server li
```

10

INSTALASI EGGDROP

Ketik `make install DEST=~/.eggdrop` untuk menginstalasi program EggDrop ini.

11

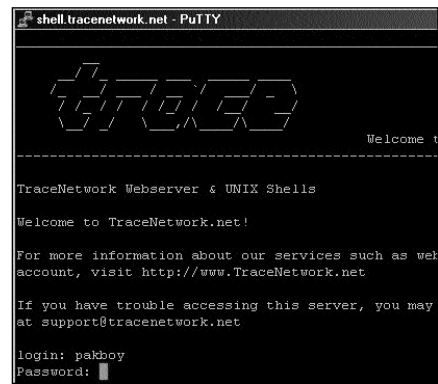
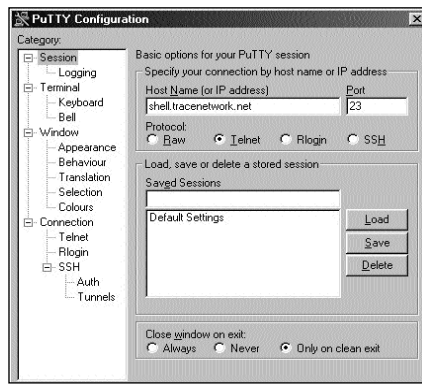
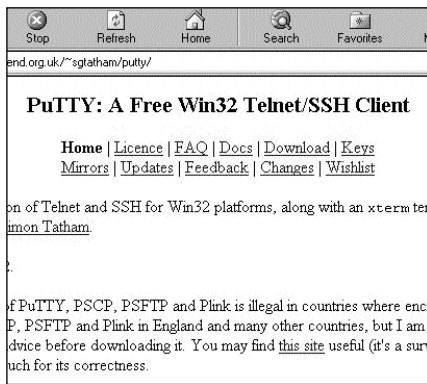
PROGRAM EGGDROP TERBENTUK

Program EggDrop telah terbentuk. Ketik `cd ~` dan masuk ke folder eggdrop `cd eggdrop` (default folder).

12

MENGEDIT EGGDROP

Di folder eggdrop terdapat 3 file: **eggdrop.complete.conf**, **eggdrop.advanced.conf**, **eggdrop.simple.conf**. Salah satu file mesti anda edit agar bot anda berjalan. Download salah satu file ini menggunakan **WS_FTP** dan edit dengan menggunakan program **Edit Plus**.



1

DOWNLOAD TOOLS-NYA

Untuk lebih mudahnya download dan gunakan program di bawah ini untuk:

- Telnet:** Putty (www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/)
- Ftp:** WS FTP (www.ipswitch.com atau www.download.com)
- Edit file:** Edit Plus (www.editplus.com)

2

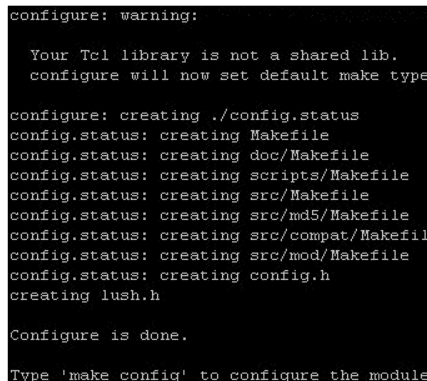
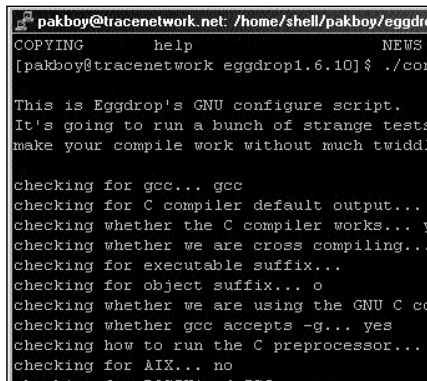
TELNET DENGAN PUTTY

Telnet ke shell anda dengan putty. Masukkan **shell.tracenetwork.net** di bagian hostname dan portnya masukan **23** dan klik Open.

3

LOGIN

Masukkan Login dan Password shell anda



7

MENKONFIGURASI EGGDROP

Ketik **./configure** untuk mengkonfigurasi eggdrop agar mengenali sistem anda. Proses yang terlihat di layar ini akan menghasilkan file Makefile dari Makefile.in

8

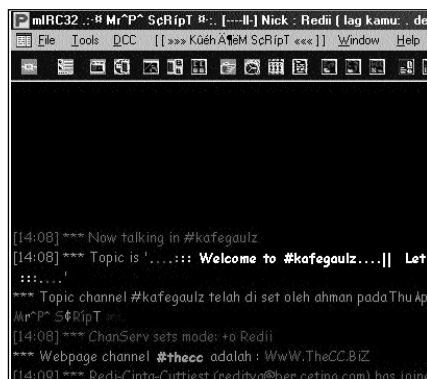
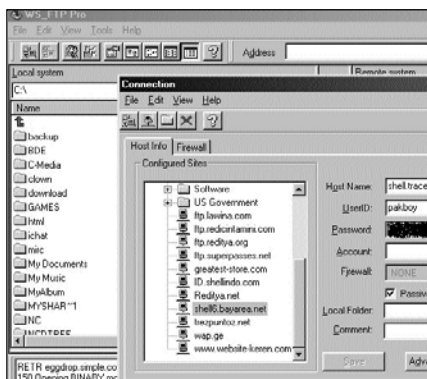
MAKE CONFIG

Sebelum melakukan kompilasi, ketikkan dulu **make config** untuk menghasilkan file-file Makefile yang diperlukan.

9

MAKE: KOMPILASI PROGRAM

Ketik **make** untuk mengkompilasi program EggDrop menggunakan GNU C Compiler (gcc).



13

Anda harus mengedit dari nick bot, Master, Channel, dll. Jika baru pertama kali menginstal eggdrop, saya sarankan mengedit eggdrop.simple.conf. Jangan lupa menghapus perintah **die** di file ini atau bot anda tidak akan jalan. Setelah selesai, upload kembali eggdrop.simple.conf ke folder eggdrop di shell anda.

14

Ketik **./eggdrop -m eggdrop.simple.conf**. Bot anda akan muncul dalam irc server pilihan anda. Anda harus me-message bot agar mengingat anda sebagai admin. Ketik **/Msg nick-bot hello** di irc. Set passnya ketik **/Msg nick-bot pass inipasswordsaya**. Ketik **/Msg nick-bot auth inipasswordsaya** untuk mengeset passnya dan mengenalkan diri anda sebagai master.

15

BOT PELINDUNG ANDA

Sekarang anda telah mempunyai bot pelindung di irc. Untuk melihat perintah bot ketik **/ctcp nick-bot chat**. Masukkan user dan password anda dan ketik **.help** (memakai titik di depan)



Mengenal JavaScript Tipe Data & Variabel

Setelah memperkenalkan JavaScript pada nomor terdahulu, NeoTek melanjutkan tutorial JavaScript dengan pengenalan tipe data dan variabel.

Tipe Data

Tipe Data adalah nilai-nilai yang dapat digunakan. Ada beberapa tipe data yang dikenal dalam Javascript yaitu:

Tipe Data Numerik

Yaitu tipe data yang berupa angka atau bilangan. Javascript mengenal bilangan bulat (Integer) maupun bilangan desimal atau pecahan (Real).

2, -10, 4.5

Contoh:

Tipe Data String

Tipe data yang bukan berupa angka tetapi berupa kumpulan karakter. Tipe data string ditandai dengan diapit oleh tanda petik, baik petik tunggal maupun petik ganda.

"Saya belajar Javascript"
'Saya belajar Javascript'

Perhatikan contoh berikut:

Kedua pendefinisian di atas adalah benar. Penggunaan kedua jenis tanda petik secara bersamaan juga diperbolehkan untuk membedakan tanda petik dalam string dengan tanda petik pengapit string.

"Saya berkata : 'Saya belajar Javascript' "
'Saya berkata : "Saya belajar Javascript" '

Perhatikan contoh berikut:

Kedua contoh di atas juga benar. Namun kita tidak boleh mencampurkan kedua tanda petik sehingga tidak lagi

"Saya berkata : 'Saya belajar Javascript' "
'Saya berkata : "Saya belajar Javascript" '

saling berpasangan. Perhatikan contoh berikut:
Kedua contoh di atas salah karena tanda petik saling bertindihan dan tidak lagi berpasangan.

Karakter Khusus

Dalam tipe data string dikenal beberapa karakter khusus yang tidak bisa dituliskan dengan begitu saja. Contohnya adalah tanda petik seperti di atas. Cara lain menuliskan tanda petik dalam tipe data string adalah dengan tanda backslash.

"Saya berkata : \"Saya belajar Javascript\" "
'Saya berkata : \'Saya belajar Javascript\' '

Perhatikan contoh berikut:

Selain tanda kutip ada beberapa lagi karakter khusus lainnya yang jika dituliskan dalam string akan diawali dengan tanda backslash.

Karakter	Makna
\b	Mundur ke arah kiri
\t	Tab
\n	Garis baru
\\	\
\;	;
\&	&

Tipe Data Boolean

Tipe data kondisional, hanya mempunyai dua nilai kemungkinan yaitu *true* atau *false*. Dalam hal ini 0 diartikan sebagai *false*, sedangkan selain 0 diartikan sebagai *true*.

Tipe Data Null

Tipe data yang tidak memiliki nilai, atau kosong.

Variabel

Definisi

Variabel adalah tempat dari nilai tipe data akan disimpan. Nilai variabel dapat berubah-ubah selama proses program sesuai dengan keperluan.

Deklarasi

Suatu variabel JavaScript sebelum digunakan, ada baiknya dideklarasikan terlebih dahulu. Deklarasi dapat dilakukan dengan menggunakan statement *var* di depan nama variabel yang akan dideklarasikan.

Perhatikan contoh berikut :

```
<var nama_variabel1;
var nama_variabel2;

// atau boleh dengan digabung
var nama_variabel1, nama_variabel2, nama_variabel3;
```

Atau dapat juga jika sekalian diisikan nilai dari variabel bersangkutan saat mendeklarasikan.

Perhatikan contoh berikut :

```
Var nama_variabel1 = nilai variabel

// atau boleh tanpa menyebutkan statement var
nama_variabel1 = nilai variabel
```

Catatan:

Spasi putih (*white space*) antara nama variabel dengan operator sama dengan dan antara operator dengan nilai variabel adalah opsional, dan digunakan hanya untuk memudahkan kita dalam membaca skrip. Jika anda ingin menghemat betul *space* yang dipakai maka spasi dapat dihilangkan.

Contoh berikut sama dengan contoh di atas:

```
Var nama_variabel1=nilai variabel

// atau boleh tanpa menyebutkan statement var
nama_variabel1=nilai variabel
```

Penamaan

Nama variabel pada dasarnya bebas sesuai dengan yang anda inginkan dan dapat dipilih yang sekiranya dapat memudahkan pembuatan skrip, namun ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh nama variabel yang dibuat, yaitu:

- Nama variabel dapat terdiri dari huruf, angka dan tanda garis bawah (*underscore*) atau kombinasi dari ketiganya, dengan persyaratan karakter pertama dari nama variabel harus merupakan huruf atau tanda garis bawah.

- Nama variabel tidak boleh mengandung spasi.
- Nama variabel tidak boleh merupakan statement dari Javascript yang sudah ada.

Perhatikan contoh berikut untuk memperjelas syarat di atas:

```
//contoh nama variabel yang benar
var namavariabel
var _namavariabel

//contoh nama variabel yang salah
var nama variabel //tidak boleh ada spasi
var 1variabel //tidak boleh diawali dengan angka
var var // tidak boleh menggunakan statemen javascript
```

Penting! JavaScript memiliki sifat *case-sensitive*, sehingga perbedaan besar kecilnya huruf akan juga membedakan nama variabel. Sebagai contoh nama variabel SAYA tidak sama dengan variabel saya atau SaYa atau sAyA atau Saya dan seterusnya.

Nilai

Memasukkan nilai ke dalam variabel yaitu dengan menggunakan operator sama dengan (*assignment operator*).

- Variabel dengan nilai **numerik**

Perhatikan contoh berikut :

```
var angka1 = 12
var angka2 = 4.5
```

- Variabel dengan nilai **string**

Perhatikan contoh berikut :

```
var str1 = "Javascript"
var str2 = 'Javascript'
```

Catatan:

Suatu string dapat diputus penulisannya jika terlalu panjang dan dipindahkan ke baris berikutnya dengan menggunakan tanda backslash (\).

Berikut adalah contohnya:

```
var str1 = "Mempelajari javascript itu \
sangat menyenangkan"

// variabel di atas akan sama dengan variabel di bawah ini:
var str2 = "Mempelajari javascript itu sangat menyenangkan"
```

- Variabel dengan nilai **Boolean**

Berikut adalah contoh memasukkan nilai boolean (*true* atau *false*) ke dalam suatu variabel:

```
var pilihan1 = true
var pilihan2 = false
```

- Variabel dengan nilai **null**

Perhatikan contoh berikut :


```
var satu = 1
satu = null

// atau langsung
var dua = null
```

Catatan:

Pemberian nilai null kepada suatu variabel adalah sama dengan menghapus isi variabel, sehingga variabel menjadi kosong.

Menampilkan Nilai

Setelah suatu variabel terisi nilai, maka untuk menampilkan nilai variabel tersebut ke dalam dokumen HTML digunakan statement *document.write()*.

Perhatikan contoh berikut :

```
<!-- simpan dengan file js3.htm -->
<html>
<head>
<title>Menampilkan isi variabel</title>
</head>
<body>
<script language="javascript">
<!--
var var1,var2,var3
var1 = 1
var2 = "Javascript"
var3 = null
document.write("Isi dari variabel var1 adalah" + var1
+"<br>")
document.write("Isi dari variabel var2 adalah" + var2
+"<br>")
document.write("Isi dari variabel var3 adalah" + var3
+"<br>")
//-->
</script>
</body>
</html>
```

Perhatikan bahwa statement *document.write()* akan menuliskan semua yang diapit oleh tanda kurung sebagai isi dari dokumen HTML, jadi bukan hanya untuk menuliskan teks saja, akan tetapi bisa juga untuk menuliskan tag-tag HTML.

Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh pada kolom berikut yang merupakan modifikasi dari file di atas. Pada contoh tersebut kita menggunakan Javascript untuk menuliskan dokumen HTML secara utuh termasuk tag-tagnya juga.

```
<!-- simpan dengan file js4.htm -->
<html>
<head>
<title>Menampilkan isi variabel</title>
</head>
<body>
<script language="javascript">
<!--
var var1,var2,var3
var1 = 1
var2 = "Javascript"
var3 = null
document.write("<html>")
document.write("<head>")
document.write("<title>Menampilkan isi
variabel</title>")
document.write("</head>")
document.write("<body>")
document.write("Isi dari variabel var1 adalah" + var1
+"<br>")
document.write("Isi dari variabel var2 adalah" + var2
+"<br>")
document.write("Isi dari variabel var3 adalah" + var3
+"<br>")
document.write("</body>")
document.write("</html>")
//-->
```

Scope Variabel

Dilihat dari *scope*-nya variabel dapat dibedakan menjadi :

- Variabel Global**
Yaitu variabel yang dikenal secara global oleh semua bagian script. Variabel global biasanya merupakan variabel yang terdeklarasi tidak di dalam fungsi.
- Variabel Lokal**
Yaitu variabel yang hanya dikenal secara lokal pada bagian dimana variabel tersebut dideklarasikan. Biasanya merupakan variabel yang dideklarasikan di dalam suatu fungsi. Kita akan mempelajari kembali variabel lokal ini pada bagian yang membahas fungsi.

Catatan:

- Variabel global dapat diakses dari dalam maupun luar fungsi manapun, sementara variabel lokal tidak dapat di akses dari luar fungsi di mana variabel tersebut dideklarasikan.
- Pada dua fungsi yang berbeda, diperbolehkan adanya deklarasi variabel lokal dengan nama yang sama.

NeoTek Vol II No 1 NeoTek Vol II No 2

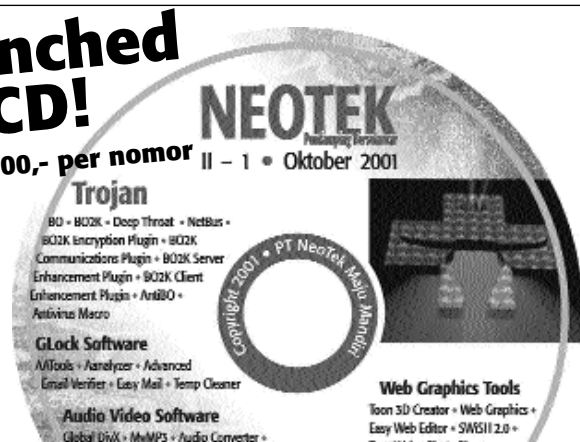
Dapatkan NeoTek Vol II, No 1 & 2, yang kini ber-CD di toko-toko buku **Gramedia** atau pesan langsung ke **Redaksi** (redaksi@neotek.co.id).

CD Vol II No 1: Trojan (BO, Deep Throat, dsb.) • Glock Software (Aanalyzer, Easy Mail dsb.) • Audio Video (Global DivX, Audio Converter) • Web Graphic Tools (Web Graphics, Text2Web dsb.)

CD Vol II No 2: Scripting Tools for Windows (Active Perl, Active Python, dsb.) • Web Server (Personal Web Server, Xitami, dsb.) • Windows Port Scanner (Superscan, AATools, dsb.) • Network Security (Black ICE, Putty).

Relaunched + CD!

Harga Rp19.500,- per nomor





Aplikasi Sederhana ASP Membuat Buku Tamu

Jika anda ingin mengumpulkan informasi profil pengunjung situs anda, buku tamu adalah bagian penting dari upaya itu. Dengan menggunakan ASP, **David Sugianto** menguraikan cara pembuatan buku tamu dengan contoh penyimpanan data berformat teks dan basis data.

JIKA ANDA SERING KALI menjelajahi Internet, khususnya bersifat *personal Web*, sering kita temukan adanya fasilitas buku tamu yang berfungsi agar pengunjung dapat meninggalkan pesan ataupun menandakan bahwa seseorang pernah mengunjungi halaman Web tersebut. Banyak situs portal yang menyediakan fasilitas buku tamu gratis, namun sayangnya mereka menambahkan *banner* yang cukup mengganggu tampilan buku tamu. Lewat uraian kali ini kita akan membuat fasilitas buku tamu sendiri yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan kita. Dalam membuat buku tamu ini, kita dihadapkan pada dua pilihan media untuk menyimpan data, yaitu berupa teks atau database. Kita akan membahas masing-masing pilihan beserta contoh dan penjelasan singkatnya. Mari kita mulai membuatnya.

Teks Buku Tamu

Dalam membuat teks buku tamu, kita memerlukan setidaknya 3 file yang berperan sangat penting. File-file tersebut antara lain:

File untuk Menyimpan Data (bukutamu.txt)

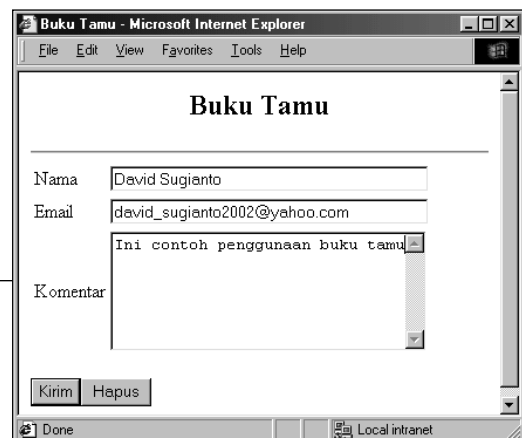
Buatah sebuah file yang akan kita gunakan untuk media penyimpanan data dengan nama file `bukutamu.txt`. Caranya buka notepad atau *text editor* lain. Anda tidak perlu mengisi apa-apa di editor tersebut, cukup simpan dengan nama `bukutamu.txt`. Jadi file ini merupakan file kosong

A. File untuk Menampilkan Form (form.asp)

Ketikkan kode berikut di teks editor kesayangan anda. Lalu simpanlah dengan nama **form.asp**

Jika file `form.asp` dibuka dengan browser, hasilnya akan tampak seperti gambar di sebelah kanan.

```
<html><head>
<title>Buku Tamu</title>
</head>
<body>
<form method="POST"
action=thanks.asp>
  <p align="center"><font
size="5"><b>Buku Tamu</b></font></p>
  <hr>
  <table border="0" width="62%">
    <tr>
      <td width="34%">Nama</td>
      <td width="66%"><input type="text" name="txtnama"
size="37"></td> </tr> <tr> <td width="34%">Email</td>
      <td width="66%"><input type="text" name="txtemail"
size="37"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td width="34%">Komentar</td>
      <td width="66%"><textarea rows="6" cols="31"
name="txtkomentar"></textarea>
    </td>
  </tr>
</table>
<p><input type="submit" value="Kirim"> <input type="reset"
value="Hapus"></p>
</form>
</body></html>
```



B. File untuk Ucapan Terima Kasih dan Memasukkan Data ke Teks (thanks.asp)

Ketikkan kode berikut ini ke teks editor kesayangan anda, kemudian simpan dengan nama **thanks.asp**:

```
<html><head>
<title>Buku Tamu</title>
</head><body>
<h3 align="center">Terima Kasih Atas Partisipasi Anda</h3><hr>
<p align="left"><b>Data Anda :</b><br>
<% If Request.Form("txtnama") = "" Then
    Response.Write "Anda belum mengisi <b>nama</b> anda "
    ElseIf Request.Form("txtemail") = "" Then
        Response.Write "Anda belum mengisi <b>e-mail</b> anda "
    ElseIf InStr(Request.Form("txtemail"),"@") = 0 Then
        Response.Write "E-mail anda tidak valid"
    ElseIf Request.Form("txtkomentar") = "" Then
        Response.Write "Anda belum mengisi <b>komentar</b> anda "
    Else %>
<table border="0" width="604">
<tr>
<td width="94">Nama :</td>
<td width="496"><%=Request.Form("txtnama")%></td>
</tr>
<tr>
<td width="94">E-Mail :</td>
<td width="496"><%=Request.Form("txtemail")%></td>
</tr>
<tr>
<td width="94" valign="top">Komentar :</td>
<td width="496"><%=Request.Form("txtkomentar")%></td> </tr>
</table>
<% Dim objFSO, databuku, Path
    Path = Server.MapPath("bukutamu.txt")
    Set objFSO = Server.CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
    Set databuku = objFSO.OpenTextFile(Path, 8)
    databuku.WriteLine Request.Form("txtnama")
    databuku.WriteLine Request.Form("txtemail")
    databuku.WriteLine Request.Form("txtkomentar")
    databuku.WriteLine BlankLines(1)
    databuku.Close %>
<p>Telah Masuk ke Daftar Buku Tamu Kami</p>
<%End If%>
</body></html>
```

Hasilnya akan seperti berikut ini apabila dibuka oleh browser.



Penjelasan Scripting ASP :

```
<% If Request.Form("txtnama") = "" Then
    Response.Write "Anda belum mengisi
<b>nama</b> anda "
    ElseIf Request.Form("txtemail") = "" Then
        Response.Write "Anda belum mengisi <b>e-
mail</b> anda "
    ElseIf InStr(Request.Form("txtemail"),"@") =
0 Then
        Response.Write "E-mail anda tidak valid"
    ElseIf Request.Form("txtkomentar") = "" Then
        Response.Write "Anda belum mengisi
<b>komentar</b> anda "
    Else %>
Merupakan sebuah konfirmasi untuk
memeriksa apakah semua field baik
Nama, Email, maupun Komentar telah
terisi. Dan juga untuk memeriksa apa-
kah alamat email yang diisi terdapat
karakter '@', karena tanpa karakter '@'
maka alamat email tersebut tidak valid.
<% Dim objFSO, databuku, Path
    Path = Server.MapPath("bukutamu.txt")
    Set objFSO =
Server.CreateObject("Scripting.FileSystemObjec
t")
    Set databuku = objFSO.OpenTextFile(Path, 8)
    databuku.WriteLine
Request.Form("txtnama")
    databuku.WriteLine
Request.Form("txtemail")
    databuku.WriteLine
Request.Form("txtkomentar")
    databuku.WriteLineBlankLines(1)
    databuku.Close%>
```

Kode scripting diatas berfungsi untuk memasukkan data yang dikirim dari form ke dalam media penyimpanannya. Set databuku = objFSO.OpenTextFile(Path, 8), berfungsi membuka file 'bukutamu.txt' dengan angka 8 merupakan perintah untuk menambah file append file.

C. File untuk Menampilkan Para Pengisi Buku Tamu (list.asp)

Ketikkan kode berikut ini ke teks editor kesayangan anda, lalu simpanlah dengan nama **list.asp**. Hasilnya akan seperti berikut ini:




```

<html><head>
<title>Buku Tamu</title>
</head><body><p align="center"><font size="5">Daftar Pengisi Buku
Tamu</font></p><hr>
<p><table border="0" width="80%">
<%
Dim objFSO, Path
Path = Server.MapPath("bukutamu.txt")
Set objFSO = Server.CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
Set bukutamu = objFSO.OpenTextFile(Path, 1)
Do While NOT bukutamu.AtEndOfStream
%>
<tr>
<td width="22%">Nama :</td>
<td width="85%"><%Response.Write bukutamu.ReadLine%></td>
</tr>
<tr>
<td width="22%">Email :</td>
<td width="85%"><%Response.Write bukutamu.ReadLine%></td>
</tr>
<tr>
<td width="22%">Komentar :</td>
<td width="85%"><%Response.Write bukutamu.ReadLine%></td>
</tr>
<tr>
<td width="22%"><%Response.Write bukutamu.ReadLine%></td>
<td width="85%">&nbsp;</td>
</tr>
<%Loop
bukutamu.close%>
</table></body></html>

```

Penjelasan Scripting ASP :

Dim objFSO, Path

Path = Server.MapPath("bukutamu.txt")

Set objFSO =
Server.CreateObject("Scripting.FileSystemObject")

Set bukutamu = objFSO.OpenTextFile(Path, 1)

Berfungsi untuk membuka file
"bukutamu.txt". Angka 1
menunjukkan bahwa file tersebut
dibuka dengan mode baca.

Do While NOT bukutamu.AtEndOfStream

.....

Loop

Merupakan struktur kontrol
perulangan pada ASP, dimana
perulangan akan terus dilakukan
selama belum akhir dari
stream.

2. Database Buku Tamu

Seperti halnya membuat
buku tamu dengan file teks
sebagai media penyimpannya,
dalam menggunakan database
pun kita memerlukan
beberapa file. Marilah kita
mulai membuat Buku Tamu
dengan menggunakan
database. File yang harus
disiapkan di antaranya:

File ADOVBS.INC

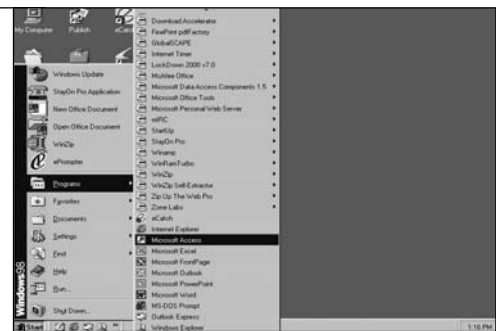
File ini berisi konstanta yang diper-

lukan untuk menggunakan metode ADO.
Karena *scripting* ASP yang akan
kita bahas menggunakan metode
ADO untuk koneksi ke database-nya.

File ini dapat anda temukan di
C:\Program Files\Common Files\
System\ADO. File ini harus
diikut sertakan dalam folder
localhost anda.

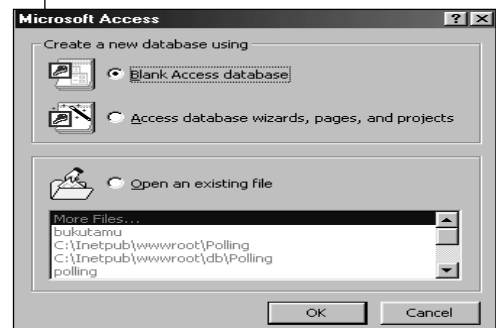
A. Database yang Akan Menyimpan Data

Database yang akan kita gunakan
adalah Microsoft Access. Untuk mem-
buatnya, ikuti langkah-langkah
berikut:



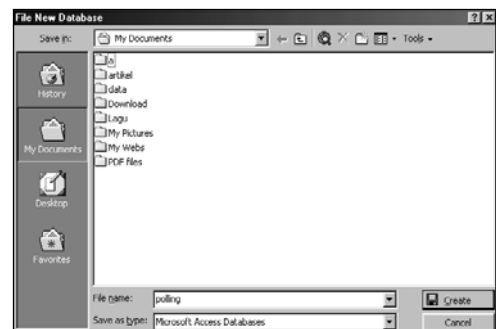
1

Buka Microsoft Office anda
**Start > Program > Microsoft
Access** (MSAccess merupa-
kan bagian dari MSOffice).



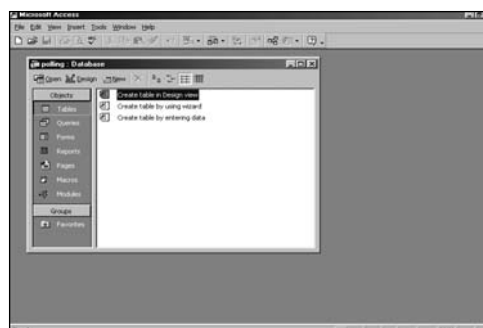
2

Setelah masuk ke MS Access,
akan tampil window baru.
Pilih 'Blank Access Database'
lalu klik OK.



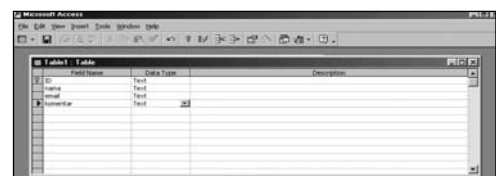
3

Simpanlah file dengan nama
bukutamu, lalu klik Create



4

Klik dua kali (*double click*)
'Create table in Design view'



5

Isilah kolom Field Name dan
Data Type seperti berikut

Field Name	Data Type
nama	AutoNumber
email	Text
email	Text
komentar	Text

Tambahan: (1). Untuk 'komentar' isi
Field Size dengan nilai 255. (2). ID'
diset sebagai Primary Key-nya

```

<html><head>
<title>Buku Tamu</title>
</head>
<body>
<form method="POST" action=thanks.asp>
  <p align="center"><font size="5"><b>Buku Tamu</b></font></p>
  <hr>
  <table border="0" width="62%">
    <tr>
      <td width="34%">Nama</td>
      <td width="66%"><input type="text" name="txtnama" size="37"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td width="34%">Email</td>
      <td width="66%"><input type="text" name="txtemail" size="37"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td width="34%">Komentar</td>
      <td width="66%"><textarea rows="6" cols="31" name="txtkomentar"></textarea>
    </td>
  </tr>
</table>
<p><input type="submit" value="Kirim"> <input type="reset" value="Hapus"></p>
</form>
</body></html>

```

B. Database untuk Menampilkan Form (form.asp)

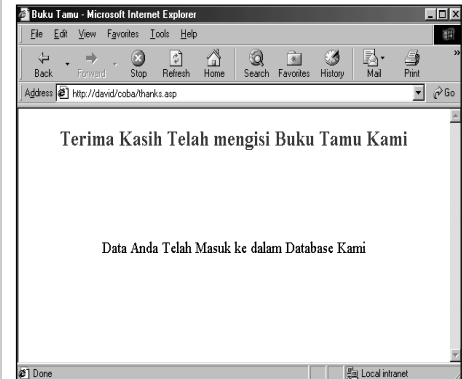
```

<html><head>
<title>Buku Tamu</title>
<body>
<table border="0" width="100%">
  <tr>
    <td width="33%" valign="top" align="center">
      <table border="0" width="100%">
        <tr>
          <td width="100%">
            <h2 align="center"><!--#Include File="adovbs.inc"--><%
Dim objConn
Dim objComm
Dim objPar
Dim strSQL
Dim filePath
Dim reqNama
Dim reqEmail
Dim reqKomentar
reqNama = Request.Form("txtnama")
reqEmail = Request.Form("txtemail")
reqKomentar = Request.Form("txtkomentar")
filePath = Server.MapPath("bukutamu.mdb")
strSQL = "INSERT INTO data (Nama, Email, Komentar) VALUES (?, ?, ?)"
Set objConn = Server.CreateObject("ADODB.Connection")
objConn.Open "Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;Data Source=" & filePath
Set objComm = Server.CreateObject("ADODB.Command")
objComm.ActiveConnection = objConn
objComm.CommandText = strSQL
'---Definisi Parameter---
Set objPar = objComm.CreateParameter( adChar, 50, reqNama)
objComm.Parameters.Append objPar
Set objPar = objComm.CreateParameter( adChar, 50, reqEmail)
objComm.Parameters.Append objPar
Set objPar = objComm.CreateParameter( adChar, 255, reqKomentar)
objComm.Parameters.Append objPar
objComm.Execute
objConn.Close%>
  <font color="#800080">Terima Kasih Telah mengisi Buku Tamu
  Kami</font></h2>
</td>
</tr>
</table>
</table><p>
<p>&nbsp;</p>
<p align="center"><font size="4">Data Anda Telah Masuk ke dalam Database
Kami</font></p>
</body>

```

C. File untuk Ucapan Terima Kasih dan Memasukkan Data ke Database (thanks.asp)

Hasilnya akan tampak seperti berikut :



Penjelasan script ASP:

```

Dim objConn
Dim objComm
Dim objPar
Dim strSQL
Dim filePath
Dim reqNama
Dim reqEmail
Dim reqKomentar

```

Bertujuan untuk mendeklarasikan semua variabel yang akan digunakan dengan menggunakan *statement* "DIM."

reqNama = Request.Form("txtnama")
 reqEmail = Request.Form("txtemail")
 reqKomentar = Request.Form("txtkomentar")
 Mengambil nilai dari masing-masing komponen yang ada di form yang terkirim dan di simpan di masing-masing variabel yang berbeda.

```

filePath = Server.MapPath("bukutamu.mdb")
strSQL = "INSERT INTO data (Nama, Email,
Komentar) VALUES (?, ?, ?)"
Set objConn =
Server.CreateObject("ADODB.Connection")
objConn.Open
"Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;Data
Source=" & filePath
Set objComm =
Server.CreateObject("ADODB.Command")

```

Membuka koneksi ke database "bukutamu" dan menggunakan perintah untuk memasukkan data ke dalam masing-masing field yang ada di dalam database

```

Set objPar = objComm.CreateParameter(
adChar, 50, reqNama)
objComm.Parameters.Append objPar
Set objPar = objComm.CreateParameter(
adChar, 50, reqEmail)
objComm.Parameters.Append objPar
Set objPar = objComm.CreateParameter(
adChar, 255, reqKomentar)
objComm.Parameters.Append objPar
objComm.Execute
objConn.Close

```

Saatnya untuk mendefinisikan parameter yang akan memasukkan data ke dalam database dengan tipe, ukuran, dan variabel yang berisi nilai. Serta menutup koneksi dari database.

D. File untuk Menampilkan Para Pengisi Buku Tamu (list.asp)

```

<html><head>
<title>Buku Tamu</title>
<body><table border="0" width="100%">
  <tr>
    <td width="33%" valign="top" align="center">
      <h2 align="center">
        <font color="#800080">
          Isi Buku Tamu</font></h2>
      <table border="0" width="100%">
        <tr><td width="100%"><!--#Include File="adovbs.inc"-->
      </td>
    </td>
  </tr>
  <tr>
    <td>
      Dim objConn
      Dim ObjRset
      Dim filePath
      Dim strSQL
      Dim i

      filePath = Server.MapPath("bukutamu.mdb")
      strSQL = "SELECT * FROM data"
      Set objConn = Server.CreateObject("ADODB.Connection")
      objConn.Open "Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;Data Source=" & filePath
      Set objRset = Server.CreateObject("ADODB.Recordset")
      objRset.Open strSQL, objConn, adOpenStatic
      %>
      <CENTER>
      <!--Menampilkan data-->
      <pre>
      <% For i = 1 to objRset.RecordCount%></pre>
      <table border="0" width="100%">
        <tr>
          <td width="100%">
            Nama : <%=objRset("nama")%><BR>
            Email :<%=objRset("email")%><BR>
            Komentar : <%=objRset("komentar")%>&nbsp;
            <HR></td>
          </tr>
        </table>
      <%
      objRset.MoveNext
      If objRset.EOF Then
        Exit For
      End If
      Next
      %>
    </td></tr></table></body>

```

Hasilnya akan seperti berikut:



Penjelasan skrip ASP

```

filePath = Server.MapPath("bukutamu.mdb")
strSQL = "SELECT * FROM data"
Set objConn =
Server.CreateObject("ADODB.Connection")
objConn.Open
"Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;Data
Source=" & filePath
Set objRset =
Server.CreateObject("ADODB.Recordset")
objRset.Open strSQL, objConn, adOpenStatic

```

Membuka koneksi ke database bukutamu dan mengaktifkan tabel "data."

```

<% For i = 1 to
objRset.RecordCount%></pre>
<table border="0" width="100%">
  <tr>
    <td width="100%">
      Nama : <%=objRset("nama")%><BR>
      Email :<%=objRset("email")%><BR>
      Komentar :
      <%=objRset("komentar")%>&nbsp;
      <HR></td>
    </tr>
  </table>
  <%
  objRset.MoveNext
  If objRset.EOF Then
    Exit For
  End If
  Next
  %>

```

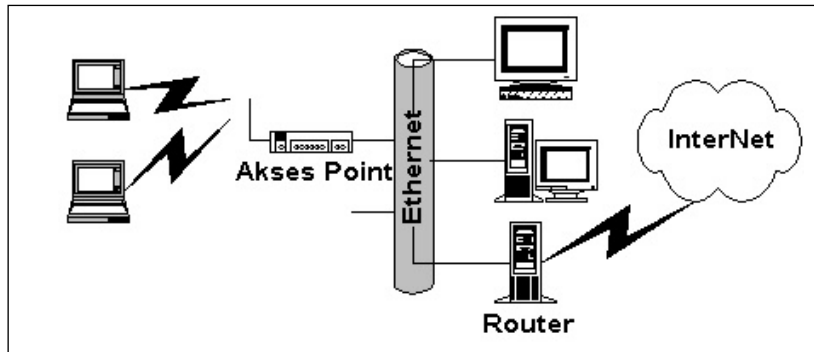
Melakukan perulangan selama jumlah record, dan menampilkan record dengan menggunakan tabel Selamat! Anda telah berhasil membuat buku tamu untuk web anda sendiri atau untuk orang lain. Kode HTML diatas dapat anda rubah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anda, selama perubahan tersebut tidak mengganggu skrip ASP yang ada. Anda pun dapat mengembangkan skrip0 ASP yang ada agar buku tamu anda dapat lebih inovatif. Anda dapat memilih antara dua pilihan media penyimpanan, dengan teks ataupun dengan database.

Selamat Berkarya.

Jika ada pertanyaan seputar tutorial ini anda dapat mengirimkan email anda ke

david_sugianto2002@yahoo.com

MEN-SET ACCESS POINT WIRELESS LAN



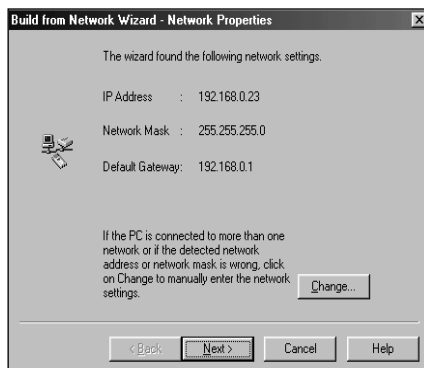
Konfigurasi jaringan WLAN umumnya terdiri dari:

- PC klien yang tersambung ke Akses Point (AP) secara wireless.
- Akses point yang menghubungkan jaringan wireless dan LAN biasa.
- Jaringan LAN
- Router yang menghubungkan jaringan LAN ke Internet.

Salah satu peralatan kunci dari jaringan ini adalah **Access Point** (AP). AP akan menghubungkan jaringan wireless dan jaringan LAN biasa yang menggunakan kabel.

Pada kesempatan ini akan diperlihatkan proses *setup* sebuah access point dari CompeX. Akan tampak jelas bahwa proses setup access point tersebut sangat sederhana. Setelah diinstal, program untuk mensetup akses point compeX terdapat di

Start → Programs → AP Manager → AP Manager

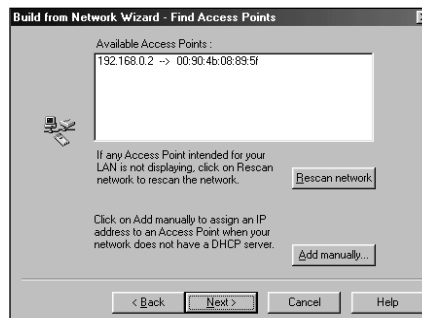


4

DETEKSI OLEH SOFTWARE

Software akan mendeteksi dan memperlihatkan IP address, network mask dan *default gateway* dari komputer (PC) yang kita gunakan.

Kita dapat mengubahnya jika perlu dengan menekan tombol 'Change.'

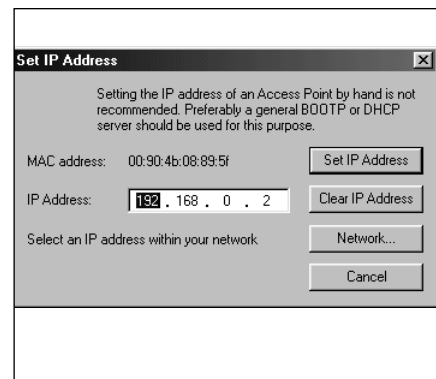


DETEKSI OTOMATIS

Selanjutnya, *software* AP Manager akan mencari secara otomatis AP yang ada di jaringan, kemudian akan menampilkan alamat IP dan alamat NIC (Network Interface Card)/MAC Address yang terdeteksi di jaringan. Jika tidak terdeteksi maka kita dapat melakukan dua hal yaitu:

- Men-scan ulang jaringan
- Memasukkan secara manual.

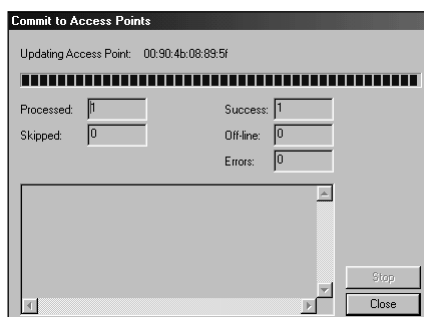
5



6

MENGISI IP ADDRESS

Proses memasukan alamat IP secara manual ke akses point tidaklah sukar. Akan diperlihatkan MAC address dari akses point tersebut dan kita dapat langsung men-set alamat IP yang kita inginkan. Sangat disarankan untuk meng-clear IP address terlebih dulu sebelum men-set IP address.

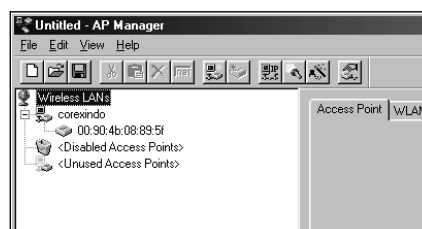


UPDATE INFORMASI DI AP

10

Pada saat tombol finish ditekan maka akan tampak pada layar ada usaha dari *software* AP Manager untuk meng-update informasi di AP

Sangat disarankan, setelah *setup* ini dilakukan dengan berhasil, agar parameter setup yang diberikan di-save ke file melalui fasilitas *save* file yang ada.



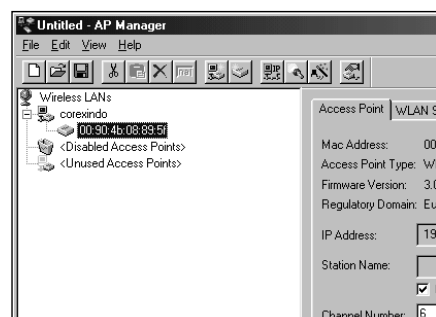
MELIHAT AP YANG SUDAH DI-SETUP

Untuk melihat apa yang telah kita set sebelumnya tidaklah sukar, pada saat semua proses setup telah berhasil dengan sukses dilakukan, kita akan melihat SSID yang kita pilih tampil pada layar.

11

Di samping SSID kita akan lihat beberapa MAC address (alamat NIC) dari AP yang memberikan servis pada SSID tersebut.

Untuk melihat setup masing-masing AP, kita harus meng-klik pada MAC address (alamat NIC) dari AP yang kita ingin lihat setup-nya.

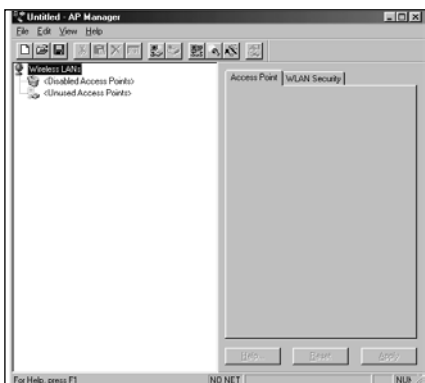


JUGA SETUP WLAN SECURITY

Pada MAC address tertentu, kita dapat melihat setup Access Point & WLAN Security.

Pada bagian Access Point, kita dapat melihat tipe AP, versi firmware, alamat IP, *station name*, kanal yang dipakai dan lain-lain.

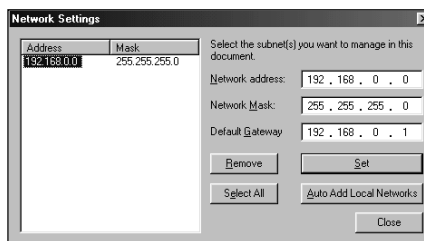
12



1

AP MANAGER ACCESS POINT

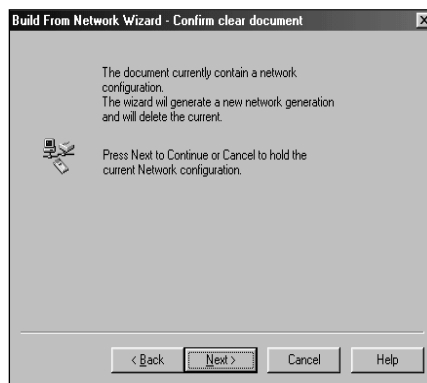
Tampak pada gambar adalah tampilan awal sebuah AP Manager di Access Point.



MENGEDIT NETWORK PREFERENCES

Selanjutnya yang perlu dilakukan sebelum *men-setup* Access Point adalah mengedit Network Preferences. Biasanya untuk jaringan privat/tertutup digunakan network address dari keluarga IP 192.168.*; dalam contoh 192.168.0.0. Network Mask kelas C 255.255.255.0; tentunya dapat diubah sesuai dengan konfigurasi sub-net yang ada. Default Gateway disesuaikan dengan konfigurasi jaringan, khususnya letak *gateway*. Pada contoh konfigurasi di atas, *gateway* terdapat pada IP 192.168.0.1. Setelah semua di set, tekan tombol set agar semua *setting* yang ada masuk ke memori di access point.

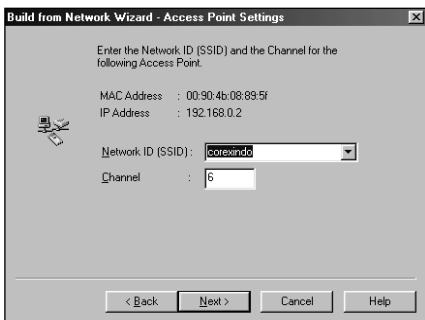
2



3

MEMULAI SETUP ACCESS POINT

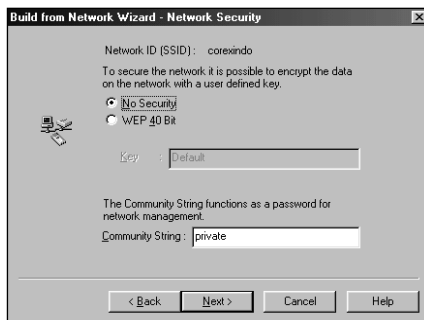
Untuk memudahkan proses setup, sangat disarankan menggunakan fasilitas File → Build from Network. Setelah pilihan 'Build from Network' dipilih selanjutnya adalah menekan tombol 'Next'.



MENSET NETWORK ID DAN CHANNEL

7

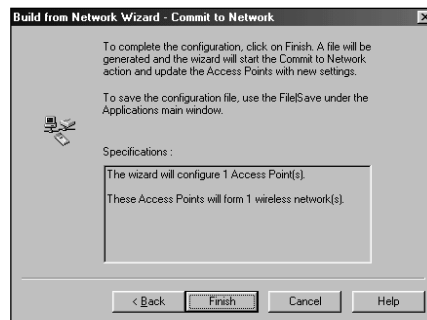
Setelah MAC Address dan IP address terdeteksi, kita dapat menset Network ID (SSID) dan *channel* tempat kita beroperasi. Network ID (SSID) fungsinya kira-kira mirip dengan workgroup di network neighbourhood. Hanya workstation yang menggunakan SSID yang sama dengan Akses Point yang dapat berkomunikasi melalui Akses Point. Kanal (Channel) yang dapat digunakan 1 s/d 11.



MENSET KEAMANAN JARINGAN

Setelah SSID dan Channel diset, selanjutnya menset keamanan jaringan. Kita dapat memilih (1) tanpa keamanan sama sekali, atau (2) dengan protokol Wired Equivalent Protocol (WEP) dengan kunci sepanjang 40 bit. Pada AP Compex dapat diset pula *community string* untuk Simple Network Management Protocol (SNMP). *Default*-nya adalah *private*.

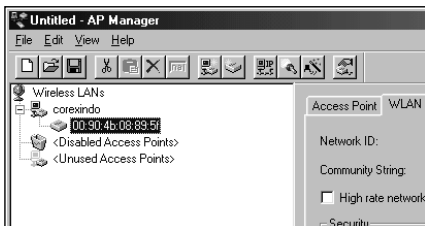
8



AKHIR SETUP

Setelah semua selesai akan diperlihatkan berapa buah AP yang akan dikonfigurasi, dan AP tersebut akan membentuk berapa buah jaringan *wireless*. Tekan tombol 'Finish' untuk mengirimkan semua parameter yang kita buat agar masuk ke memori AP.

9

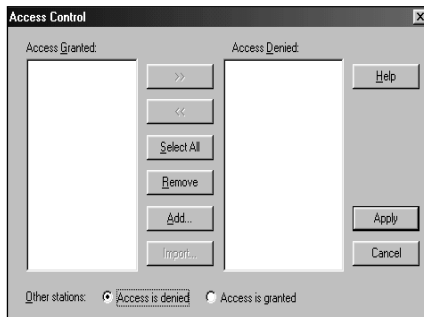


MEN-SET ACCESS CONTROL

Pada bagian WLAN Security, kita dapat melihat network ID (SSID), *community string* untuk SNMP, apakah AP tersebut *open access* atau menggunakan enkripsi WEP dengan kunci 40 bit.

13

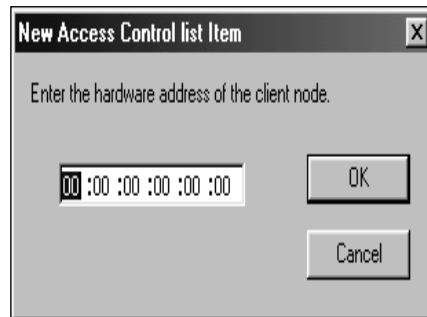
Bagian yang cukup seru, pada bagian ini kita dapat menset penggunaan *access control* agar tidak sembarangan alat mengakses ke AP yang kita miliki.



SETUP ACCESS CONTROL

14

Proses setup access control tidaklah sukar, kita dapat meng-*add* (menambahkan) MAC address *workstation* yang akan kita kontrol. Setelah di tambahkan kita dapat menset apakah untuk MAC address tersebut "Access is denied" (tidak diizinkan), atau "Access is granted" (diizinkan).

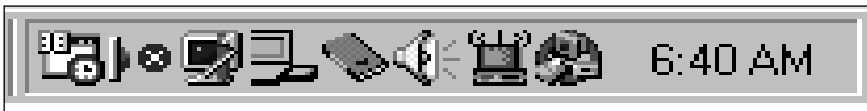


MENSET MAC ADDRESS

15

Tampak pada gambar tampilan pada saat kita menset MAC address dari klien yang akan dikontrol akses-nya.

Menyetel Klien Wireless LAN Complex



BAGIAN PALING SEDERHANA dalam instalasi Wireless LAN adalah *setup* klien Wireless LAN di sistem operasi Windows. Pada kesempatan ini akan diperlihatkan contoh setup klien **Wireless LAN Complex** menggunakan Windows.

Setelah *software* klien wireless diinstal maka pada pojok kanan bawah Windows akan tampak ikon komputer dengan antenna kecil di atasnya menggunakan layar monitor yang dapat berubah-ubah warnanya, kadang-kadang berwarna hijau, kuning, dan merah.

Arti warna tersebut tidak sukar untuk ditebak. Warna hijau menunjukkan bahwa komputer kita terhubung dengan baik ke *access point*, warna kuning jika agak jauh ke *access point* dan warna merah jika tidak berhasil berhubungan dengan *access point*.

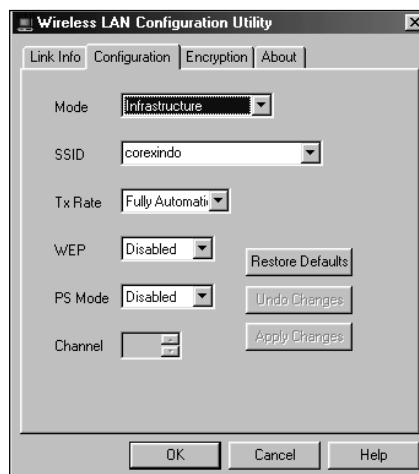
Untuk melihat lebih rinci konfigurasi dari *card Complex* yang kita gunakan, dapat dengan mudah dilakukan dengan mengklik ikon komputer berantena di pojok kanan tersebut.

Informasi sambungan (*link info*) akan dapat kita lihat seperti kondisi *card* apakah sudah berasosiasi dengan *access point* tertentu atau masih melakukan *scanning*. Jika telah

berasosiasi akan diperlihatkan MAC address dari *access point*.

Dapat dilihat kita bekerja pada kanal berapa maupun kecepatan data yang digunakan. Dalam gambar *card Complex* tersebut bekerja pada kanal 6 dengan kecepatan 11Mbps.

Bagaimana kualitas sambungan maupun kekuatan penerimaan sinyal dari *access point* dapat dilihat termasuk truput transmisi data dari pemancar (Tx) maupun penerima (Rx).



Konfigurasi dapat dilakukan dengan mudah melalui fasilitas Configuration.

Kita dapat menset mode operasi yang akan kita gunakan, *mode infrastructure* digunakan jika kita menggunakan *access point*.

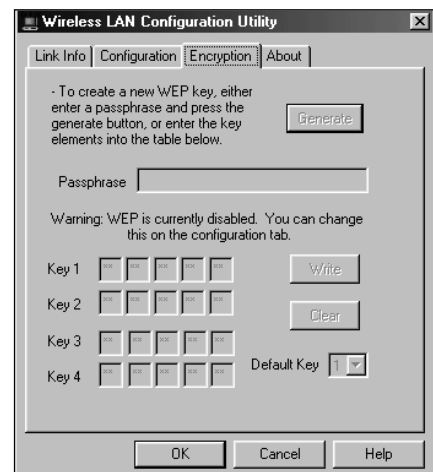
SSID harus diset sesuai dengan SSID yang digunakan pada *access point* agar kita dapat mengakses jaringan.

Kecepatan pemancar dapat diset pada kecepatan tertentu atau secara otomatis *card* akan memilih kecepatan mana yang sebaiknya digunakan.

Kita dapat menset apakah WEP (enkripsi data) akan diaktifkan atau tidak.



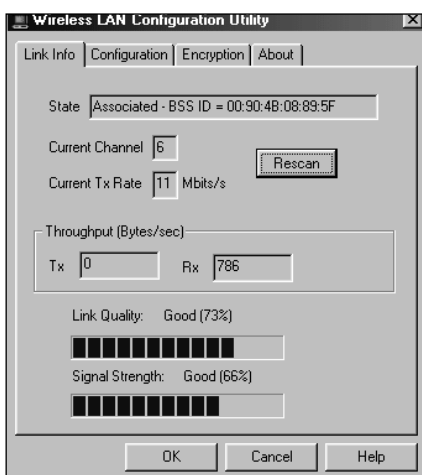
Kita dapat menset juga apakah Power Save (PS) mode akan diaktifkan atau

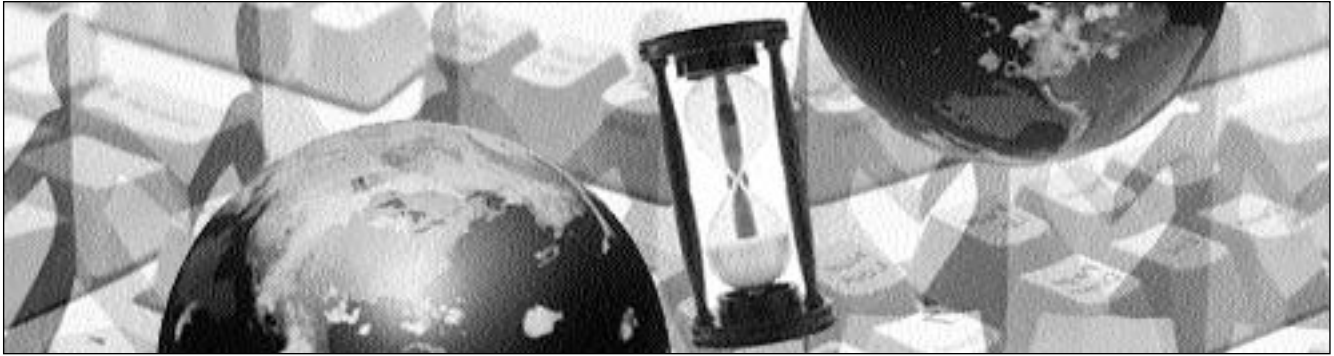


tidak. PS mode biasanya digunakan pada *laptop* yang sedang beroperasi menggunakan baterai. Penggunaan PS mode ini akan menurunkan *performance*.

Jika WEP di aktifkan kita pada menset *password* yang digunakan untuk enkripsi maupun kuncinya sebagai empat buah kombinasi kunci.

Sangat disarankan bagi anda yang ingin aman untuk menggunakan teknik virtual private network (VPN) dengan teknik tunnelling daripada mengandalkan enkripsi dari WEP ini.





Memahami TCP/IP Header

Dua protokol utama di Internet adalah **Transmission Control Protocol (TCP)** dan **Internet Protocol (IP)**. Bagi anda, para calon hacker, **Onno W. Purbo** menguraikan apa yang dimaksud dengan header pada TCP/IP untuk mengetahui cara kerja kedua protokol tersebut.

Mengerti dengan baik cara kerja jaringan komputer, khususnya Internet, adalah prasyarat mutlak untuk menjadi seorang hacker yang baik, bukan sekedar menjadi kelompok *hacker kelas script kiddies* atau *click kiddies*. Sebetulnya seluruh teknologi Internet terbuka dan dapat dibaca dan di-*download* dengan mudah di Internet Engineering Task Force (IETF) (www.ietf.org).

Khususnya bagi yang kemudian tertarik untuk mendalami ilmu per-*hacker-an* dapat membaca-baca naskah di www.sans.org, <http://rr.sans.org>, dan www.hackingexposed.com. Beberapa contoh *tool* yang sering digunakan di Linux yang membutuhkan pengetahuan yang lumayan tentang teknologi Internet adalah *tcpdump*, *snort*, *port-sentry*, *freeswan*, dll. Memang untuk sekedar menginstal dan menjalankannya di Linux tidaklah sukar, tetapi untuk mengerti makna dari *output* atau tampilan yang dihasilkan oleh *software* tersebut anda harus mendalami terlebih dahulu teknologi Internet di www.ietf.org.

Dari sekian banyak tata cara komunikasi (*protocol*) di Internet, bagi para pemula, ada baiknya untuk mengerti dengan baik dua protokol utama Internet yaitu Internet Protocol (IP), dan Transmission Control Protocol (TCP). Tidak heran Internet dikenal sebagai jaringan TCP/IP. Perlu dipa-

hami bahwa TCP dan IP bukanlah protokol satu-satunya di Internet, masih banyak lagi protokol lain yang digunakan untuk membangun Internet, seperti ICMP, BGP, OSPF, SNMP, SMTP, POP, HTTP, SIP dll.

Topologi Sebuah Paket Data

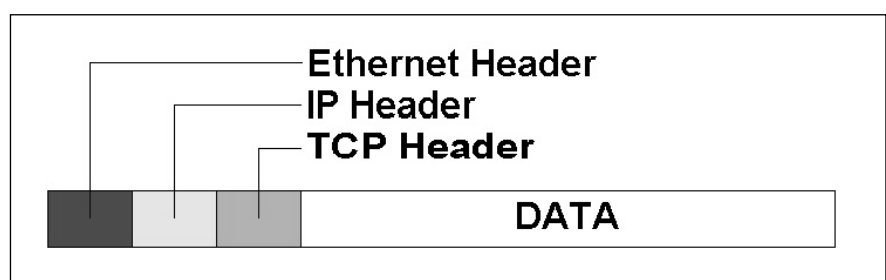
Dimanakah letak protokol tersebut dalam sebuah paket data? Untuk menyederhanakan masalah, kita lihat topologi sebuah paket data yang dikirimkan melalui jaringan LAN menggunakan ethernet. Secara sederhana, di muka paket data yang kita kirim biasanya ditambahkan secara berurutan header dari protokol ethernet (IEEE 802.3), Internet Protocol (IP), dan Transmission Control Protocol (TCP).

Panjang maksimum paket yang dikirim tergantung pada Maximum Transmission Unit (MTU) yang kita set, biasanya di LAN Ethernet di set 1500byte per paket. Artinya jika kita akan me-

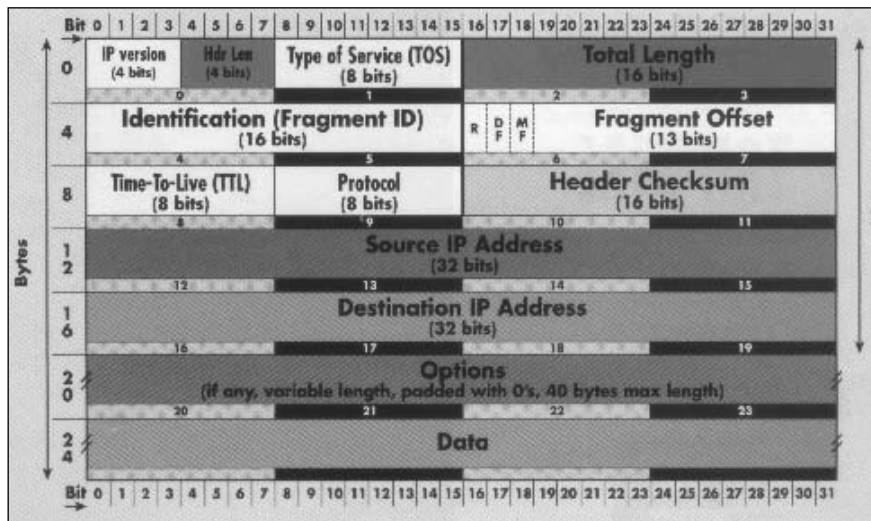
ngirimkan gambar/file 1Mbyte akan dipotong kecil-kecil sepanjang 1500byte. Tentunya untuk data pendek yang kurang dari 1500byte akan dengan senang hati dikirim oleh Ethernet tsb.

Jika paket tersebut dikirim melalui sarana fisik yang lain, misalnya paket radio, wireless LAN, atau satelit, kita hanya perlu mengganti *ethernet header* dengan *header* protokol yang cocok digunakan di jaringan fisik tsb. Misalnya untuk paket radio digunakan AX.25, di wireless LAN digunakan IEEE 802.11a atau IEEE 802.11b, di satelit digunakan HDLC dsb.

Dalam tulisan ini kita akan fokuskan pembahasan hanya pada *header Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)* saja. Sebetulnya, dengan mengetahui header kita dapat meraba cara kerja protokol tersebut. Tentunya akan lebih mudah jika kita membaca langsung naskah protokolnya di www.ietf.org.



• Topologi paket data



• Bagan Internet Protocol (IP)

Internet Protocol (IP)

Header Internet Protocol (IP) panjangnya 20 byte. Dalam 20 byte protokol header tersebut adalah beberapa informasi penting yang menjadi jantung proses routing dan pola penyampaian paket dari satu node ke node lain di jaringan Internet. Informasi penting yang digunakan untuk proses routing adalah:

- Source IP Address (32 bit), alamat IP komputer pengirim data.
- Destination IP Address (32 bit), alamat IP komputer tujuan.
- Time-To-Live (8 bit), jumlah maksimum router yang dapat dilewati (maksimum 255 router).
- Protokol (8 bit), memberitahukan protokol apa yang dibawa di atas IP. Contohnya adalah TCP dan User Datagram Protocol (UDP).

Format Type of Service (ToS)

Bit 0-2	Precedence
111	Normal Control
110	Internetwork Control
101	CRITIC / ECP
100	Flash Override
011	Flash
010	Immediate
001	Priority
000	Routine
Bit 3	Delay
0	normal delay
1	low delay
Bit 4	Throughput
0	normal throughput
1	high throughput
Bit 5	Reliability
0	normal reliability
1	high reliability
Bit 6-7	Reserved

Untuk operasi normal biasanya cukup empat hal tersebut yang diperhatikan. Untuk operasi tidak terlalu normal, misalnya kita ingin mengirimkan suara telepon melalui jaringan Internet secara *reliable* maka kita perlu menset bit pada Type of Service (ToS) yang jumlahnya 8 bit. Adapun kode atau kondisi yang diinginkan oleh bit-bit Type of Service (ToS) dapat anda lihat pada tabel 'Format Type of Service (ToS)'.

Dalam bahasa sederhana, misalnya bit Type of Service yang ada dalam IP yang kita terima adalah

00111100

mempunyai arti bahwa paket tersebut harus di prioritaskan dalam antrian di router, agar memperoleh *delay* seminimal mungkin, dengan *throughput* semaksimal mungkin dan reliabilitas yang tinggi. Untuk paket yang normal isi Type of Service adalah 00000000.

IP juga mengontrol apakah data yang kita kirim dapat di potong menjadi po-

Flag

R	bit 0 di reservasi, dan harus 0.
DF	bit 1: don't fragment bit
0	paket dapat di fragmentasi.
1	paket jangan di fragmentasi.
MF	bit 2: more fragments bit
0	fragmentasi terakhir
1	masih ada fragmentasi selanjutnya.

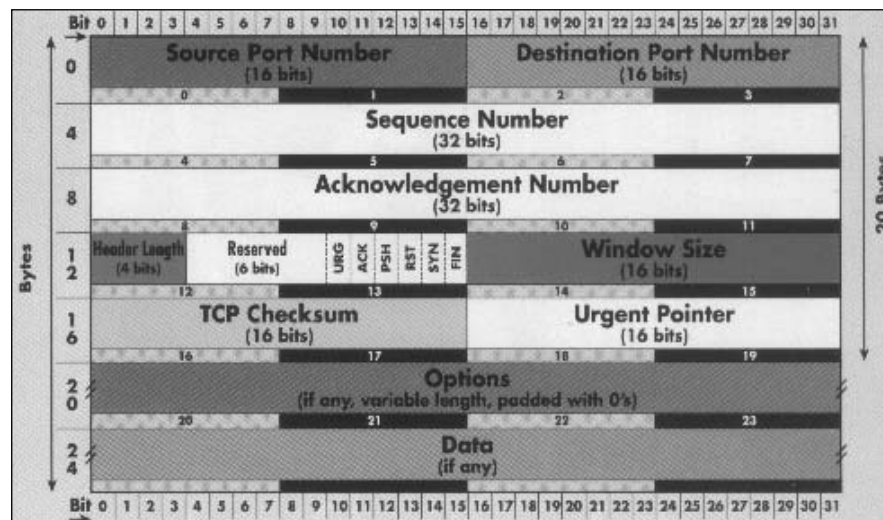
tongan yang lebih kecil, istilahnya difragmentasi. Kontrol apakah paket dapat di fragmentasi, dan jika difragmentasi paket tersebut merupakan fragmentasi yang ke berapa akan dikontrol oleh Flag di protokol IP. Adapun isi tiga bit pertama dari Flag yang kemudian diikuti oleh informasi *offset* Fragmentasi dapat dilihat pada tabel di atas.

Perhatikan baik-baik bahwa tidak ada informasi tentang routing yang dibawa oleh Internet Protocol, yang ada hanyalah alamat IP sumber dan alamat IP tujuan. Di samping itu tidak ada mekanisme apapun di Internet Protocol yang bisa menjamin reliabilitas pengiriman data. Inilah cantiknya Internet.

Transmission Control Protocol (TCP)

Transmission Control Protocol (TCP) beroperasi di atas Internet Protocol (IP). Untuk operasi normal, kita hanya perlu memperhatikan

- Source Port (16 bit).
- Destination Port (16 bit).
- Sequence Number (32 bit), merupakan nomor urut paket.
- Acknowledgement Number (32 bit), merupakan nomor paket yang sudah di acknowledge atau sampai dengan selamat ke tujuan.



• Bagan Transmission Control Protocol (TCP)

Perhatikan bahwa *Acknowledgement Number* dan *Sequence Number* merupakan kunci utama dalam menjamin reliabilitas pengiriman data menggunakan protokol TCP. Jika ada paket yang belum diterima atau belum sampai akan dapat dilihat dengan mudah melalui nomor tersebut.

Nomor *port* (16 bit) adalah kode *port* untuk menentukan aplikasi apa yang sedang kita gunakan. Bagi pengguna Internet pasti cukup *familiar* bahwa kode *port* untuk beberapa servis di bawah ini pasti dikenal dengan baik,

Mail SMTP - port 25
Mail POP3 - port 110
Web HTTP - port 80

Bagi pengguna Linux, daftar lumayan lengkap dari berbagai port tersebut dapat dibaca di `/etc/services`.

Berbeda dengan Internet Protocol (IP) yang tidak mengenal kondisi sambungan (*stateless*), pada Transmission Control Protocol (TCP) dikenal *state* (kondisi) sambungan. Yang di maksud kondisi sambungan (*state*) disini, misalnya

- Klien sedang berusaha menghubungi server.
- Server telah bersedia menerima hubungan komunikasi dengan klien.
- Server dan klien bertransaksi data.
- Server memutuskan hubungan.
- Klien memutuskan hubungan komunikasi.

Kondisi (*state*) tersebut di beberapa kontrol bit, yaitu:

URG (1 bit) - paket yang sifatnya urgent (penting).

ACK (1 bit) - acknowledge, paket diterima dengan baik.

PSH (1 bit) - Push, memaksa.

RST (1 bit) - Reset, mereset hubungan.

SYN (1 bit) - sinkronisasi, untuk membuka hubungan awal.

FIN (1 bit) - Final, memutuskan hubungan.

Beberapa contoh skenario dalam pemakaian bit kontrol adalah sebagai berikut,

- Klien mengirimkan SYN ke Server, menandakan klien meminta hubungan dengan server.
- Server menjawab dengan mengirimkan ACK SYN, artinya Server siap menerima hubungan.
- Server dapat juga menjawab dengan mengirimkan PSH RST FIN, artinya Server memutuskan hubungan dengan Client dan tidak bersedia mene-

rima hubungan.

- Jika hubungan telah terjalin, biasanya hanya digunakan bit kontrol ACK atau PSH ACK untuk memberikan *acknowledgement* bahwa paket nomor tertentu telah diterima dengan baik.

Jika anda mengerti betul konsep *state* dan kontrol bit tersebut, tidaklah sukar untuk mengerti konsep *Stealth Scanning* yang sering digunakan oleh para hacker untuk mencek servis apa saja yang dijalankan oleh sebuah server di Internet sebelum serangan dilakukan.

TCP Checksum (16 bit) digunakan untuk kode cek apakah paket yang dikirim masih utuh sampai di tujuan atau ada kerusakan. Jika masih utuh maka paket ACK akan dikirimkan oleh penerima ke pengirim.

Window size (16 bit) merupakan usaha untuk mengefisienkan penggunaan jaringan dengan cara mengirimkan beberapa paket sekaligus tanpa menunggu ACK terlebih dulu. Untuk kondisi yang tidak terlalu reliable biasanya TCP akan mengirimkan sebuah paket ke tujuan dan menunggu ACK dari tujuan sebelum mengirimkan paket selanjutnya. Konsekuensinya akan ada jeda (*delay*) yang lumayan (bisa beberapa ratus milidetik) antara satu paket dengan paket lainnya.

Dengan konsep *sliding window* yang diset maksimum pada window size (16 bit), kita dapat menset *window size* beberapa kali panjang Maximum Transmission Unit (MTU). Misalnya MTU 1500byte, kita dapat menset window size 6000 byte. Artinya apa? Jika pada saat pengiriman data TCP melihat bahwa jaringan cukup reliable, artinya tidak ada paket yang hilang / rusak di jalan dan ACK selalu dikirimkan oleh penerima dengan tepat waktu maka TCP akan berusaha mengirimkan beberapa (2-4) paket sekaligus tergantung panjang *window size* tanpa menunggu ACK dari penerima terlebih dulu.

OSI 7-Layer Model

Layer	Unit	Pandangan	Keterangan
1 Physical	bit	wire	Melewatkan bit-bit melalui wire.
2 Data Link	frame	next hop	Kegunaan next hop untuk menghubungkan komputer dengan router, atau dua router.
3 Network	packet	mesin lain	Network layer adalah IP. Di sinilah layer 'pertama' sesungguhnya. IP protocol dirancang seputar konsep 'unreliable datagram.' Setiap mesin diberi IP address. Mesin menempatkan address itu pada paket yang dikirim ke router terdekat.
4 Transport	koneksi program lain		Transport layer adalah TCP (dan UDP)
5 Session			Didefinisikan tapi tidak jelas kegunaannya.
6 Presentation			Application layer tidak perlu memformat data untuk transmisi wire.
7 Application	file	user transaction command	Protokol untuk aplikasi tertentu, misalnya http untuk web browser, smtp/pop/imap untuk email.

Tentunya proses menaikkan jumlah paket yang dikirim sekaligus dilakukan secara bertahap, jadi berawal dari satu (1) paket jika ternyata baik maka akan dicoba dengan dua (2) paket, jika sambungan masih baik di coba lagi dengan tiga (3) paket dst. Jika terjadi kerusakan pada paket, artinya ACK tidak diperoleh pada waktunya, maka TCP langsung menurunkan lagi paket menjadi satu (1) paket lagi, dan secara bertahap dinaikkan lagi jika sambungan di rasakan *reliable*. Konsep naik turunnya jumlah paket yang dikirimkan secara otomatis ini dinamakan *sliding window*.

Tentunya ada beberapa mekanisme lain yang tidak ada pada *header* protokol TCP tapi juga penting untuk menjamin reliabilitas pengiriman data, yaitu, konsep TCP *back off* yang menentukan kapan pengiriman ulang sebuah paket yang rusak harus dilakukan.

Berbeda dengan Internet Protocol (IP) yang sama sekali tidak menjamin reliabilitas pengiriman data. Transmission Control Protocol (TCP) berusaha secara maksimal agar proses pengiriman data andal dan efisien.

Menjaga Privasi Anda

Anda menyimpan data rahasia di PC anda? Khawatir akan ada 'tangan jahil' yang mengutak-atiknya? Lindungi berkas dan bahkan seluruh PC anda dengan mengikuti petunjuk berikut.

MASALAH KEAMANAN KOMPUTER dewasa ini sudah makin rumit. Pada komputer pribadi, yang namanya keamanan komputer lebih sulit dijaga. Setiap orang bisa saja menghidupkan PC mana saja dan langsung menggunakannya. Sedangkan yang dibanggakan sebagai kata sandi BIOS dan kata sandi pelindung dokumen dengan mudah dibongkar orang. Artikel ini diharapkan dapat membantu anda untuk memperkuat 'pertahanan' di PC anda, walaupun tidak dapat menjamin aman 100%. Konsep komputer yang benar-benar tidak dapat ditembus adalah nonsens karena pengaman apa pun selalu dapat dicari lubang kelemahannya.

Mencegat di Boot

Saat ini orang berpikir perlu melindungi komputernya bahkan saat komputer itu baru diaktifkan. Dari sinilah lahir yang disebut kata sandi (*password*) BIOS. Artinya sebuah kotak pop-up muncul setelah komputer dihidupkan dan selesai mentes memori serta mengidentifikasi disk. Tanpa kata sandi yang benar, PC anda tidak akan *boot*.

Tetapi ternyata upaya perlindungan brilian ini amat mudah dikecoh. Orang dapat membuka CPU komputer anda dan mengangkat baterai BIOS di *motherboard* untuk beberapa detik sehingga BIOS akan di-reset dan kehilangan kata sandinya.

Setelah merampungkan kerja pengesannya, BIOS beralih ke sektor *boot*

hard disk untuk sebuah program kecil yang akan mengawali pemuatan sistem operasi komputer. Jadi inilah langkah selanjutnya yang dapat dipayungi pelindung. Untuk ini ada beberapa *boot loader* yang terutama dirancang untuk memungkinkan anda berpindah dari dua atau lebih sistem operasi yang diinstal di PC anda (seperti Linux dan Windows). Di sini anda pun bisa memasang langkah pemasukan kata sandi.

Boot loader gratisan **XOSL** adalah salah satu contohnya dengan alamat situs www.xosl.org. Anda dapat menjumpai program ini pada CD Neotek bulan ini. XOSL adalah program yang rumit sehingga instalasinya bisa memusingkan anda. Manualnya yang cukup lengkap rasanya perlu anda baca.

Mengunci Windows

Setelah Windows berjalan, anda mempunyai lebih banyak lagi kesempatan untuk memproteksi data anda. Yang pertama tentu saja berupa upaya mencegah orang yang tidak mempunyai menggunakan keseluruhan Windows atau hanya program tertentu.

Winsecure-IT memberikan perlindungan semacam Windows-NT terhadap PC anda. Artinya anda dapat menggunakan utilitas ini untuk mengunci *desktop* atau Windows saat dijalankan. Ketika Winsecure-IT dijalankan untuk pertama kali, anda diminta memasukkan kata sandi yang tentu saja tidak boleh

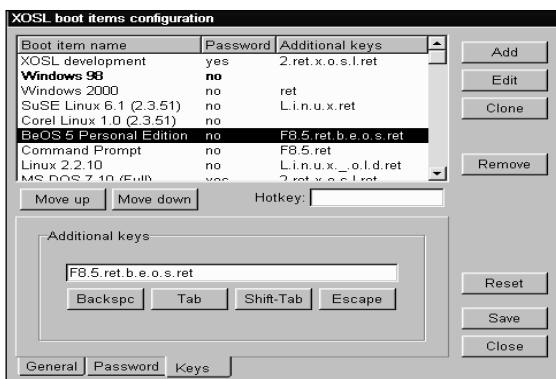


• Winsecure-IT dapat mengunci komputer anda sesuai permintaan dan mencegah orang menjalankan Windows tanpa kata sandi yang seharusnya.

anda lupa. Tidak seperti program sejenisnya, anda tidak dapat menghindari dari Winsecure-IT dengan menekan Ctrl+Alt+Del (ketiga tombol ini dinonaktifkan saat Winsecure-IT berjalan), sedangkan kata sandi anda disimpan dalam bentuk terenkripsi sehingga tidak ada orang yang dapat mencarinya di *registry* atau file *.ini*.

Trik berikutnya yang dapat anda coba adalah dengan menolak akses orang lain terhadap program dan/atau fungsi tertentu di dalam Windows. Paling tidak, walaupun mereka dapat melihat berkas (*file*) di PC anda, anda dapat mencegah mereka menggunakan aplikasi *viewer* yang diperlukan (misalnya Microsoft Word untuk dokumen teks) dan mencegah mereka menggunakan perangkat Windows yang diperlukan untuk menyalin (*copy*) berkas dari PC anda ke disket, misalnya.

WinGuard Basic memungkinkan anda mengunci My Computer. Artinya jika ada orang yang tidak memiliki kata sandi yang seharusnya maka ia tidak dapat mengakses drive anda yang mana pun. Ini berarti mereka pun tidak dapat menyalin berkas dari dan ke PC anda. Anda juga dapat mengunci menu Shutdown sehingga jika si usil mencoba mem-*boot* ulang komputer anda untuk melumpuhkan WinGuard, ia akan menghadapi nasib yang sama.



• XOSL bekerja sebelum sistem operasi PC anda masuk. Jika anda memproteksi PC anda dengan kata sandi, maka tidak akan ada orang yang dapat mengganggu.

Password Protection System Lite adalah program gratisan yang dapat mengunci file .exe di PC anda. Penggunaannya sederhana. Program ini tidak perlu diinstal tetapi disalin ke sebuah folder pada hard disk anda. Program ini pun tidak perlu bertengger di memori pada saat menjalankan program yang diproteksi dengan kata sandi. Program ini pun dapat anda jumpai pada CD Neotek bulan ini.

Untuk menggunakan program ini, buka file zip-nya dan jalankan **pps-lite.exe**. Klik File pada bagian kanan atas untuk memilih program ini (anda harus mem-browse-nya secara manual untuk menemukan dengan menggunakan My Computer—kebanyakan program ditempatkan di direktori Program Files). Selanjutnya ketikkan kata sandinya di kotak di bawah nama file dan klik tombol Add Pass.

Berkas dan Folder

Tidak ada satu pun metode yang disarankan di depan yang dapat menawarkan perlindungan yang benar-benar ampuh. Setiap proteksi dengan mudah dapat dibongkar dengan hanya secuil pengetahuan.

Proteksi data, oleh karena itu, harus diarahkan juga pada ujung dari semua perlindungan itu yaitu *berkas* atau *file* itu sendiri, tempat anda menyimpan semua data penting anda. Dan sebenarnya di sinilah proteksi yang paling efektif dapat diterapkan.

Metode pertama adalah menyembunyikan berkas dimaksud. Ini dapat dilakukan dengan 'menghilangkan' folder tempat menyimpan file itu. Happy Chandraleka menguraikan tiga cara menyembunyikan folder pada NeoTek nomor ini yang dapat anda ikuti karena caranya mudah dan praktis.

Di samping utilitas Folder Guard untuk menyembunyikan folder, seperti yang dibahas Chandraleka, masih ada program lain bernama **Hide Folders**. Anda dapat menggunakan Hide Folder untuk menyembunyikan berkas dan, sudah barang tentu, memunculkannya kembali. Setelah diinstal program ini mudah digunakan—klik ikon di kanan atas dan *browse* folder yang akan anda sembunyikan.

Pilihan lain yang dapat anda pertimbangkan adalah **KPKfile**. Cara yang digunakan program ini agak berbeda. Anda dapat membuat direktori untuk menempatkan berkas-berkas sesuai dengan yang anda kehendaki. Setelah selesai, katakanlah anda kemudian ingin meninggalkan meja kerja anda untuk

suatu urusan, anda dapat 'menutup' folder ini dan pada saat itulah KPKFile akan mengambil isinya, menempatkan-nya pada sebuah file besar, lalu mengenkripsinya. Sudah barang tentu jika anda ingin mengaksesnya kembali, anda harus 'membuka' direktori tersebut yang akan didekrip oleh KPKfile.

Satu alternatif lain dari menyembunyikan berkas adalah dengan menyusupkannya pada berkas lain, seperti berkas grafis atau musik .mp3. Berkas yang dipakai untuk 'bersarang' ini masih dapat menjalankan fungsi utamanya (berkas .mp3 tetap dapat mendendangkan lagu). Satu-satunya petunjuk bahwa ada berkas lain yang diselundupkan ke dalamnya adalah ukurannya yang sedikit lebih besar.

Camouflage—lah yang memungkinkan anda melakukan hal ini. Penggunaannya pun mudah. Setelah program diinstal, klik kanan pada berkas mana saja yang akan anda sembunyikan di dalam berkas lain. Dengan mengklik Next, anda akan diminta menentukan berkas mana yang akan dipakai sebagai sarang persembunyian. Tidak lupa, anda pun akan diminta memasukkan kata sandi.

Tetapi ada satu hal yang harus anda perhatikan. Jika berkas yang dibuat lewat Camouflage itu dibuka untuk editing (katakan jika itu berkas .jpg dibuka dengan Paint Shop Pro), maka program itu kemungkinan besar akan membuang file yang anda sembunyikan karena menganggapnya hanya sebagai data sampah.

Enkripsi

Bentuk proteksi terakhir yang rasanya paling efektif adalah enkripsi. Enkripsi bekerja dengan mengkode isi berkas berdasarkan rumusan matematis yang rumit yang disebut 'key.' Key-key ini dibuat secara acak pada PC anda berdasarkan frasa sandi yang anda masukkan. Karena panjangnya enkripsi yang dibuat maka kemungkinan orang dapat menerka *key* anda adalah bermilyar berbanding satu. Jangan salah, superkomputer sekalipun hampir tidak mungkin meng-*crack* berkas yang dienkrip oleh perangkat lunak enkrip yang paling sederhana sekalipun.

3eee Triple Encryption Small Client

adalah program enkripsi gratisan. Setelah diinstal, utilitas ini menawarkan pilihan baru pada menu klik-kanan anda—**3eee Encrypt File**. Jika menu ini diklik, anda diminta memasukkan *passkey* yang bisa berupa kumpulan kata, atau mungkin frasa yang dapat dihapal. Makin panjang frasa yang dimasukkan, maka makin 'aman' dan makin sulit pula enkripsi itu dipecahkan.

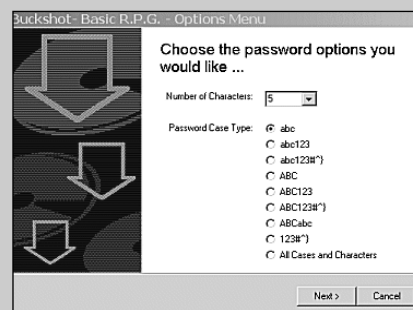
Setelah enkripsi rampung, sebuah berkas baru akan dibuat. Anda kemudian dapat menghapus berkas aslinya dan menyimpan file enkripsinya. Tetapi ingat-ingat bahwa jika anda sampai lupa *passkey* anda maka berarti anda kehilangan berkas anda. Anda dapat mendekrip berkas yang dienkrip dengan 3eee dengan mengklik kanan berkas itu dan memilih 3eee Decrypt File.

Siapa bilang kata sandi aman?

Semua kata sandi yang anda gunakan di Windows disimpan pada berbagai berkas .pwl. Namun, seperti yang mungkin sudah dapat anda terka, mendapatkan kata sandi Windows itu bukanlah pekerjaan sulit. **PW Cache** adalah sebuah program gratisan yang dapat menangkap kata sandi dan menunjukkan kepada anda apa persisnya isi si kata sandi.

Sudah barang tentu jika anda memilih suatu kata sandi, akan selalu ada risiko ditebak orang. Kata sandi yang lazim digunakan orang adalah nama pasangan atau anak, nama gadis ibu, kata umpatan, atau kata seperti 'fred' atau 'edward' (keduanya dapat mudah diketik dengan satu tangan). Ada orang yang cerdik dengan menggandakan kata yang digunakan sebagai kata sandi (misal, 'fredfred') atau menambahkan angka pada kata sandinya (misal, 'fred7'). Kadang, agar mudah mengingat, orang menggunakan 'username' mereka sebagai username dan 'password' sebagai password (kata sandi)!

Tidak perlu diragukan, untuk membuat kata sandi tidak perlu harus mengusung seorang *cracker* ulung. **Buckshot Basic** adalah



• Buckshot Basic dapat menghasilkan kata sandi secara acak yang sukar diterka.

program gratis yang dapat membantu anda menghasilkan kata sandi secara acak. Tentu saja anda kemudian harus mempelajari hasilnya terlebih dahulu, tetapi ini memperkecil kemungkinan kata sandi anda ditebak orang. Penggunaannya sangat sederhana, tetapi walaupun gratis, anda harus mendaftarkan penggunaannya sebelum dapat menggunakan program ini.

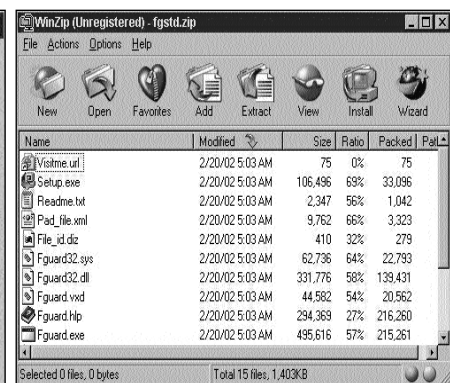
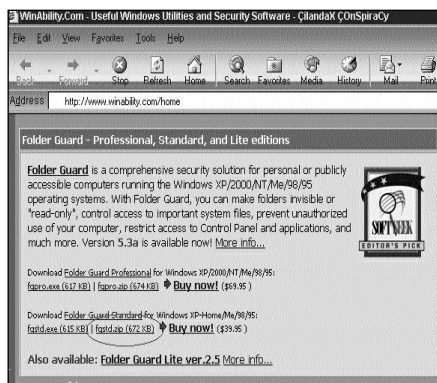
MENGAMANKAN FOLDER DENGAN FOLDER GUARD INSTALASI

Folder anda yang berisi berkas atau file penting mungkin perlu dilindungi agar tidak dapat sembarang dibuka orang lain. **Happy Chandraleka** mengajak anda memberi penjagaan pada folder anda dengan menggunakan utilitas **Folder Guard**.

Kali ini penulis mencoba memberikan saran dalam upaya meningkatkan keamanan pada folder pembaca dengan menggunakan perangkat tambahan dari luar. Perangkat tambahan tersebut adalah **Folder Guard** yang merupakan produk dari Winability.

Folder Guard yang dibahas di sini adalah versi 5.3a Standard. Program ini cukup handal untuk meningkatkan keamanan pada tingkat folder. Dan yang jelas versi evaluasinya gratis alias tidak bayar dengan kemampuan yang sama

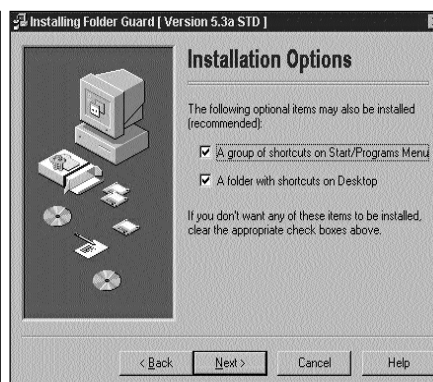
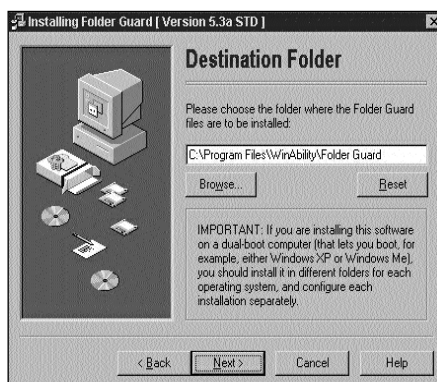
Mencari dan menginstal Folder Guard



1 **DOWNLOAD FOLDER GUARD**
Jalankan browser dan arahkan ke situs Winability (www.winability.com) untuk memperoleh Folder Guard. Download Folder Guard Standard dengan mengklik **fgstd.zip**. File ini berukuran 672 KB.

2 **TENTUKAN FOLDER**
Anda akan dihadapkan pada tampilan kotak dialog untuk menentukan folder tempat menyimpan file **fgstd.zip** tersebut. Tekan tombol 'Save' dan proses **download** akan dimulai.

3 **EKSTRAK FILE FGSTD.ZIP**
Klik ganda file zip tersebut untuk mengekstraknya, lanjutkan dengan menekan tombol 'Extract' pada jendela Winzip atau Anda dapat menempuh cara cepat menginstalnya dengan menekan tombol 'Install'.



7 **MENENTUKAN FOLDER**
Pada langkah ini anda diminta menentukan folder untuk menginstal file-file Folder Guard. Gunakan tombol Browse untuk menentukan lokasi yang lain. Setelah itu tekan tombol 'Next' dan 'Yes'.

8 **INSTALLATION OPTIONS**
Pada bagian Installation Options anda disarankan memilih membuat *shortcut* pada Start menu dan Desktop. Selanjutnya tekan saja tombol 'Next'.

9 **SUDAH SIAP?**
Bila masih ada yang perlu diubah, anda dapat menggunakan tombol 'Back' untuk memodifikasi *setting* sebelumnya. Bila sudah siap, tekan tombol 'Finish' untuk memulai proses instalasi.

dengan versi *registered*-nya. Tentu saja akan ada *nağ screen*.

Biasanya bila kita akan menyembunyikan sebuah file atau folder maka kita dapat mengubah propertinya menjadi *hidden*. Tetapi akan timbul masalah bila pada Folder Options diaktifkan pilihan Show All Files, maka file atau folder yang *hidden* pun akan tampak pada layar Windows Explorer.

Dengan menggunakan Folder Guard, pembaca dapat membuat suatu folder menjadi tidak terlihat oleh semua aplikasi, baik Windows Explorer, MS Office, MS-DOS program, *common*

dialogs, dll. Folder Guard juga dapat digunakan untuk membuat "read-only," dan mengontrol akses ke file sistem yang penting, Control Panel, dan masih banyak lagi. Program yang andal ini dapat berjalan pada sistem operasi Windows XP/2000/NT/Me/98/95.

DAFTAR ISTILAH

Folder Pada lingkungan graphical user interface (GUI) seperti Windows dan Macintosh, folder adalah suatu objek yang dapat berisi beberapa dokumen. Folder digunakan untuk menata informasi. Pada dunia DOS dan UNIX, folder disebut direktori (directory).

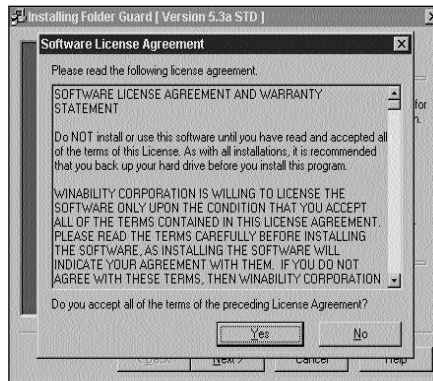
Property Properti adalah ciri dari suatu objek. Pada banyak bahasa pemrograman, istilah properti digunakan untuk menjelaskan atribut yang berkaitan dengan suatu struktur data.



4

WELCOME!

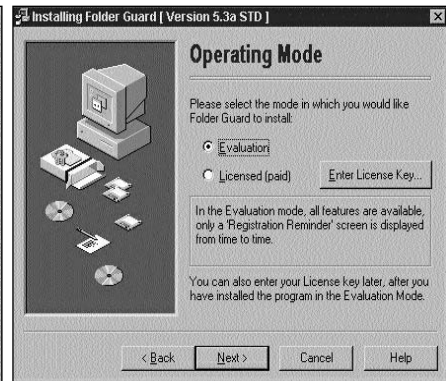
Selanjutnya akan tampil kotak dialog selamat datang dari Folder Guard. Klik tombol 'Next' dan 'Yes' untuk membaca file Readme. Tutup dokumen Readme itu dan tekan lagi tombol 'Next'.



5

LICENSE AGREEMENT

Kemudian akan tampil 'License Agreement'. Anda hanya mempunyai satu pilihan, tekan tombol 'Yes' untuk melanjutkan proses instalasi.



6

OPERATING MODE

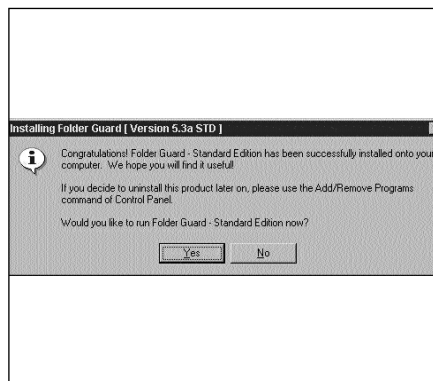
Selanjutnya tampil kotak dialog yang menanyakan modus Folder Guard yang akan diinstal. Anda cukup mengaktifkan pilihan 'Evaluation' alias tidak bayar. Kemudian tekan tombol 'Next'.



10

PROSES INSTALASI

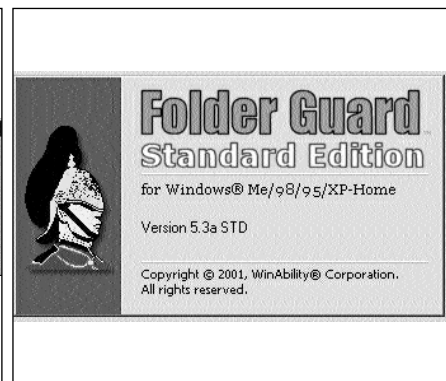
Setelah menekan tombol 'Finish,' proses instalasi akan dimulai. Anda cukup menunggu saja (sambil duduk manis). Proses instalasi hanya berlangsung kurang dari satu menit, *kok*.



11

CONGRATULATIONS

Proses instalasi berakhir dengan tampilnya kotak dialog yang berisi ucapan selamat bahwa Folder Guard telah terinstal dengan baik. Selanjutnya tekan tombol 'Yes' untuk menjalankan program.



12

SPLASH SCREEN

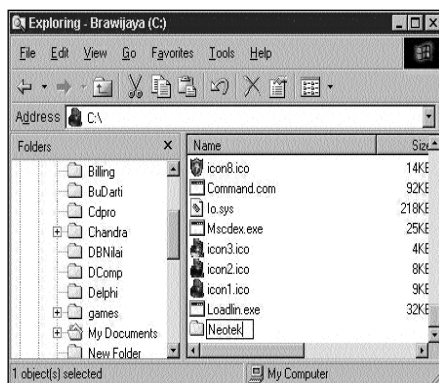
Sebuah tampilan selamat datang atau *splash screen* dari Folder Guard akan hadir dengan warna abu-abu dan biru dan bergambar kepala seorang prajurit (*guard*) Inggris.

MENGAMANKAN FOLDER DENGAN FOLDER GUARD CONTOH KASUS

Folder anda yang berisi berkas atau file penting mungkin perlu dilindungi agar tidak dapat sembarang dibuka orang lain. **Happy Chandraleka** memberi contoh pengamanan itu dengan menggunakan utilitas **Folder Guard**.

Setelah pembaca mengetahui cara menginstal aplikasi Folder Guard dengan baik, maka kita dapat langsung “terjun” ke dalam contoh penggunaan Folder Guard untuk mengamankan folder data pribadi kita. Pada tutorial ini diasumsikan folder yang akan diproteksi adalah folder Neotek yang memuat data-data yang amat penting. Setelah pembaca paham cara mengamankan folder ini, pembaca dapat menerapkannya secara riil pada folder pribadi pembaca.

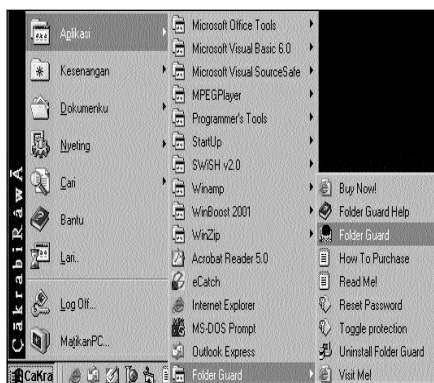
Praktik penggunaan Folder Guard di komputer anda.



1

BUAT FOLDER “NEOTEK”

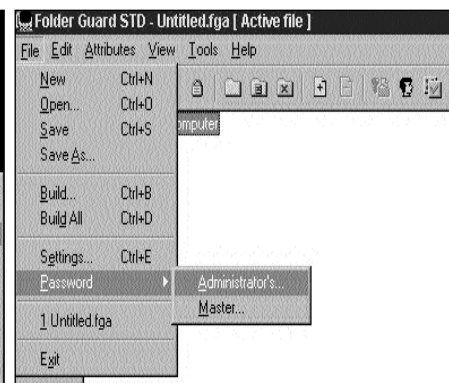
Jalankan Windows Explorer dan buat sebuah folder baru dengan nama “Neotek” untuk kelinci percobaan. Gunakan menu File → New → Folder pada aplikasi Windows Explorer.



2

JALANKAN FOLDER GUARD

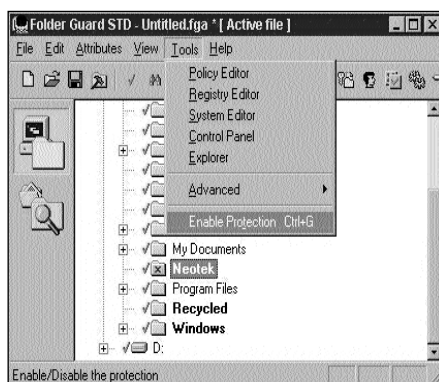
Jalankan aplikasi Folder Guard dengan mengklik menu Start → Programs → Folder Guard → Folder Guard, sehingga jendela aplikasi Folder Guard akan memenuhi layar monitor.



3

MEMASANG PASSWORD ADMINISTRATOR

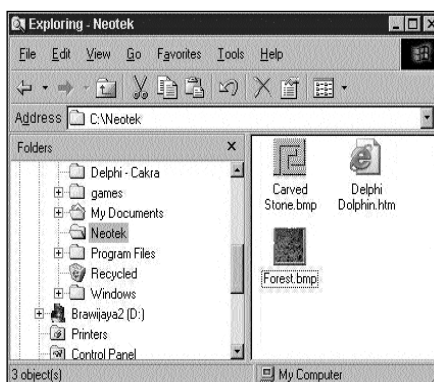
Pertama buat *password* administrator. Klik menu File → Password → Administrator's. Gunanya agar Folder Guard hanya digunakan oleh orang yang mengetahui *password*-nya saja.



7

MENGAKTIFKAN PROTEKSI

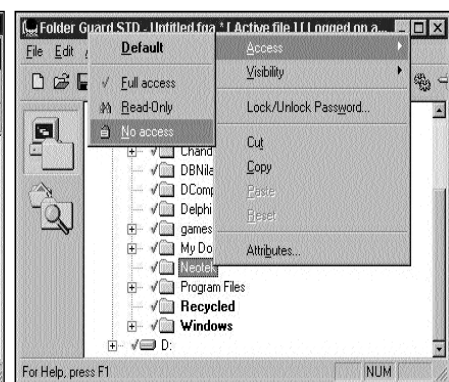
Pilih menu Tools → Enable Protection atau CTRL+G untuk mengaktifkan perubahan yang telah anda lakukan pada Langkah 6. Tekan tombol Yes pada konfirmasi yang tampil untuk menyimpannya. Buka Explorer lagi untuk melihat perubahannya.



8

KASUS LAIN

Pindahkan satu atau beberapa file untuk percobaan (misal forest.bmp dan carved stone.bmp dari folder Windows) ke folder Neotek.



9

NO ACCESS

Pada jendela Folder Guard, klik kanan di folder Neotek dan pilihlah menu Access → No access. Maksudnya *user* dapat melihat file-file pada folder Neotek tetapi tidak dapat mengaksesnya/membukanya.

Aplikasi Folder Guard buatan Winability yang digunakan di sini adalah versi 5.3a Standard dan merupakan versi evaluasi (*unlicensed*). Oleh sebab itu akan terdapat *nag screen* atau tampilan peringatan kepada *user* untuk membelinya. *Nag screen*-nya cukup mengganggu terlebih lagi dengan adanya konfirmasi yang memungkinkan orang lain untuk menonaktifkan proteksi pada folder-folder yang telah pembaca buat sebelumnya. Untuk itu setelah mengetahui kehandalan program ini penulis sarankan untuk mendaftarkan atau membeli Folder Guard.

Lewat uraian langkah per langkah di bawah ini anda akan mengetahui 'kesaktian' si penjaga folder ini dalam melindungi folder dari tangan-tangan iseng yang mungkin bermaksud mengutak-atik data atau file penting anda, di kantor maupu di rumah.

Tanpa basa-basi lagi mari kita coba langkah per langkah penggunaan Folder Guard.

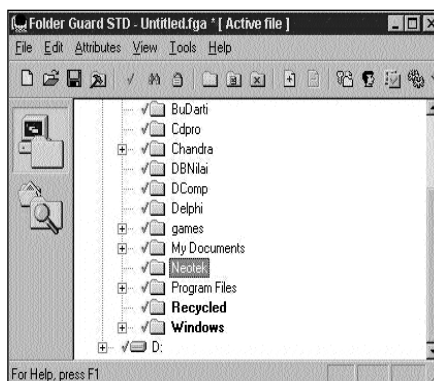
- *Nag screen seperti gambar di samping kanan ini akan muncul dan cukup mengganggu kenyamanan anda jika anda menggunakan versi unlicensed dari utilitas ini.*



4

ADMINISTRATOR'S PASSWORD

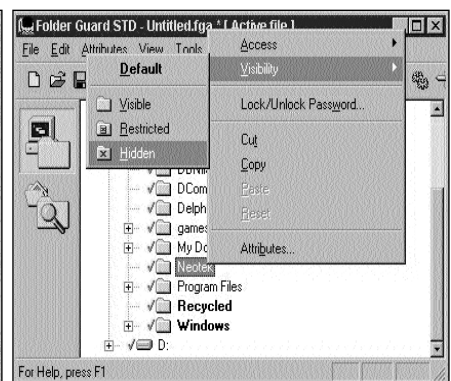
Setelah kotak dialog Administrator's Password tampil, isikan *password* anda pada kotak New Password dan Confirm New Password. Kemudian tekan tombol OK sehingga tampil kotak informasi, tekan lagi tombol OK.



5

MENENTUKAN FOLDER "KELINCI PERCOBAAN"

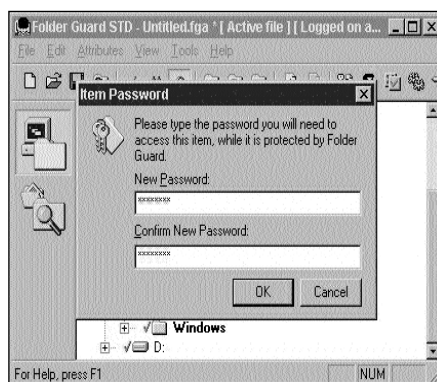
Ekspan My Computer dengan mengklik tanda tambah di samping My Computer. Dan tentukan folder untuk "kelinci percobaan" dalam contoh ini adalah folder Neotek yang telah dibuat sebelumnya.



6

MENYEMBUNYIKAN FOLDER NEOTEK

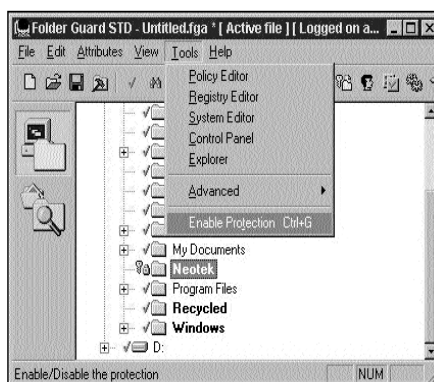
Untuk menyembunyikan folder Neotek, klik kanan pada folder tsb, kemudian pada menu *pop up* yang tampil pilih menu Visibility → Hidden. Ikon folder Neotek akan diberi tanda silang merah.



10

LOCK

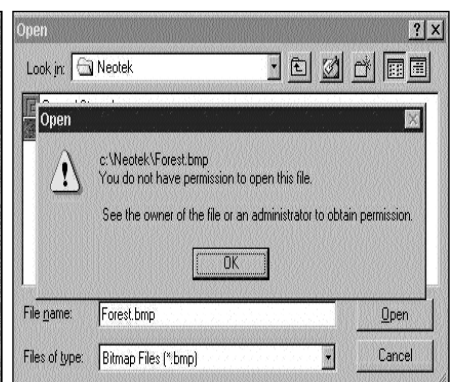
Lanjutkan dengan mengunci folder Neotek dengan mengklik kanan pada folder tsb dan memilih menu Lock/Unlock Password. Kemudian lengkapi isian *password*-nya dan tekan tombol OK.



11

ENABLE PROTECTION

Aktifkan proteksi dengan memilih menu Tools → Enable Protection. Lanjutkan dengan menekan tombol Yes untuk menyimpan perubahannya.



12

PENGUJIAN

Uji dengan menjalankan aplikasi grafis semisal Paint dan memilih menu File → Open. Akan ada peringatan bahwa diperlukan izin untuk membuka file pada folder tsb. Untuk itu klik kanan di folder Neotek pada Explorer dan pilih menu Unlock.

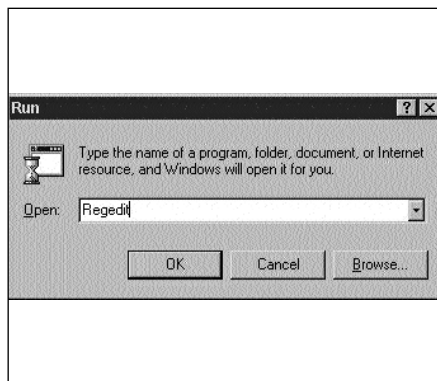
MENGAMANKAN FOLDER DENGAN MODIFIKASI REGISTRY

Ubah *registry* pada Windows anda untuk melindungi folder anda. **Happy Chandraleka** memberikan tip modifikasi registry untuk menutup opsi folder pada Windows Explorer.

Banyak jalan menuju Roma, demikian pepatah mengatakan. Demikian juga halnya dengan perlindungan terhadap folder anda. Selain dengan menggunakan utilitas Folder Guard seperti yang dibahas sebelumnya, anda pun dapat mengamankan folder anda dengan mengutak-atik *registry*.

Pada artikel kali ini penulis mencoba memberikan sebuah trik untuk mengamankan folder data dari pantauan orang-orang yang tidak berhak. Kiat yang sederhana ini memerlukan modifikasi

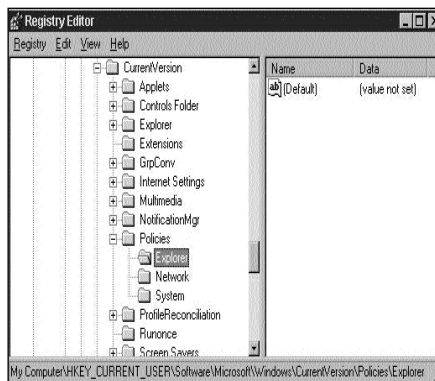
Mengubah registry agar folder terlindungi.



1

BUKA REGEDIT

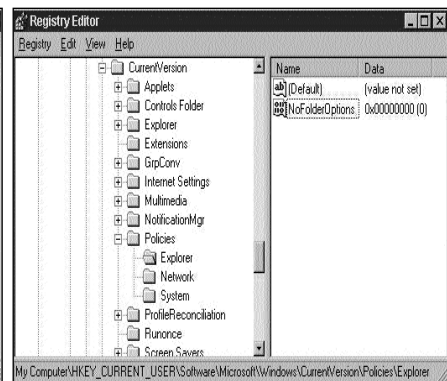
Jalankan Regedit dengan menekan menu Start kemudian Run. Setelah tampil kotak dialog Run, ketikkan "Regedit" pada kotak Open. Selanjutnya tekan tombol OK, dan jendela Registry Editor akan tampil memenuhi layar monitor.



2

KEY REGISTRY WINDOWS

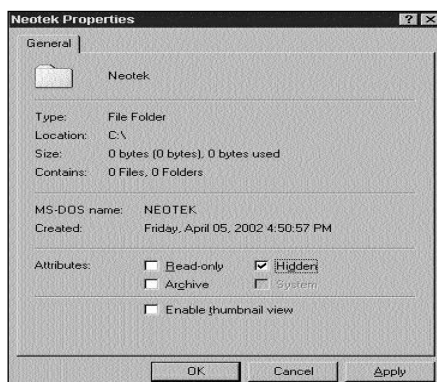
Selanjutnya buka key berikut: Hkey_Current_User \ Software \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ Policies \ Explorer. Bila terdapat sub key yang belum ada anda dapat membuatnya dahulu dengan menu Edit > New > Key.



3

MEMBUAT KUNCI PEMBUKA

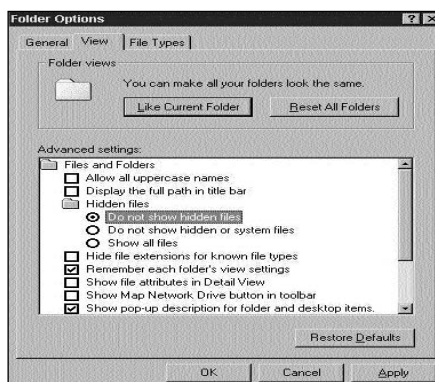
Sorot key Explorer tersebut dan pilihlah menu Edit → New → DWORD Value. Beri nama dengan "NoFolderOptions". Biarkan *value*-nya berisi nilai "0" yang berarti "false".



7

MENYEMBUNYIKAN FOLDER

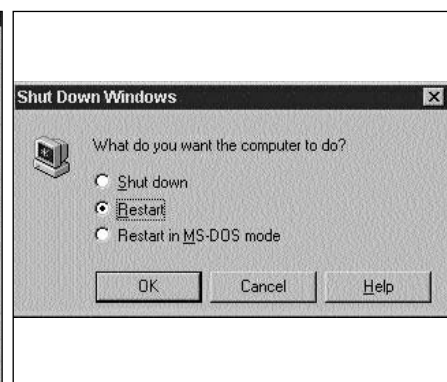
Klik kanan folder Neotek tersebut dan pilih Properties. Beri tanda cek pada atribut Hidden dan tekan tombol Apply kemudian Close.



8

SETTING OLDER OPTIONS

Tampilkan kotak dialog Folder Options dari aplikasi Windows Explorer dengan memilih menu View → Folder Options. Pilih tab View. Pada kotak Advanced Settings beri tanda cek pada pilihan "Do not show hidden files." Klik tombol Apply dan OK.



9

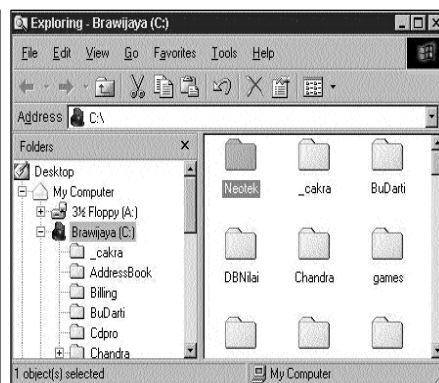
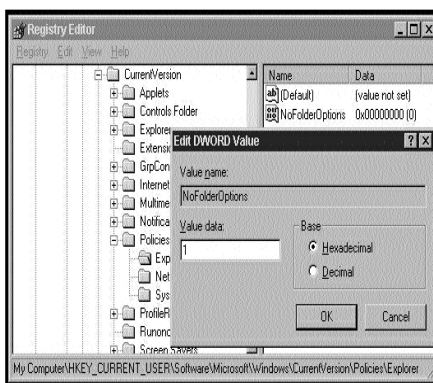
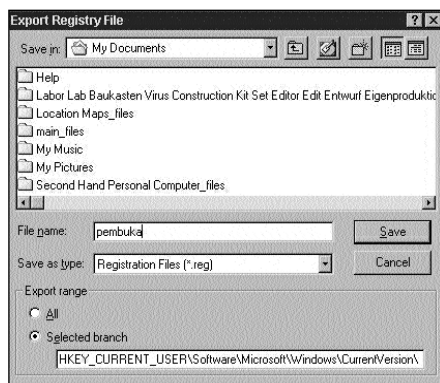
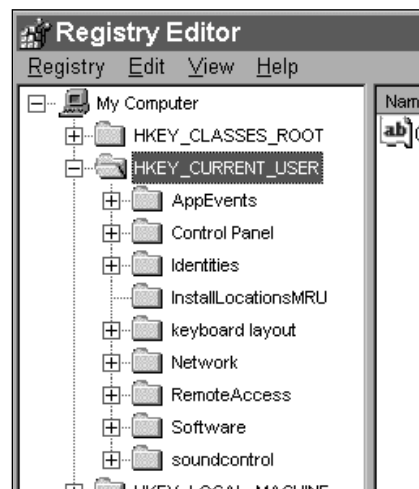
RESTART WINDOWS

Restart komputer, sehingga efek perubahan registry dapat terlihat. Tekan tombol Start → Shut Down. Pilih opsi Restart dan sambil menekan Shift, klik tombol OK. Ini trik untuk me-restart komputer tanpa perlu kembali ke BIOS dan DOS.

registry Windows untuk menutup (menghilangkan) menu Folder Options pada aplikasi Windows Explorer. Folder Options merupakan suatu kotak dialog yang di antaranya mengatur fungsi visibilitas *file* dan folder. Ditampilkan atau tidaknya sebuah folder atau file pada Windows Explorer diatur oleh kotak dialog ini. Untuk itu, anda dapat membuat perubahan pada key pada registry Windows anda. Dengan mengisi *value* pada "NoFolderOptions" pada salah satu key di sana, anda telah menutup opsi folder sehingga tidak dapat diakses lewat Windows Explorer.

Pada contoh kasus ini, diasumsikan folder yang akan diamankan adalah folder bernama "Neotek" yang memuat data-data penting yang tidak boleh diketahui oleh orang lain. Lewat latihan ini anda dapat menyembunyikan folder "Neotek" tersebut, tetapi juga dapat membukanya kembali dengan file berekstensi .reg yang telah dibuat sebelumnya.

- Inilah tampilan pertama jendela Registry Editor. Key yang dimodifikasi untuk keperluan proteksi terhadap folder adalah HKEY_CURRENT_USER.



4

MENGEKSPOR REGISTRY

Masih pada key Explorer yang tersorot, tekan menu Registry → Export Registry File. Pada kotak dialog yang ditampilkan, beri nama "Pembuka" pada bagian File name. Tekan tombol Save.

5

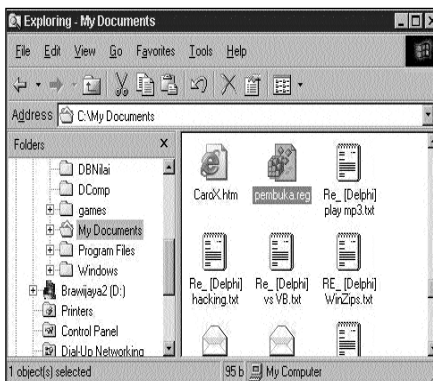
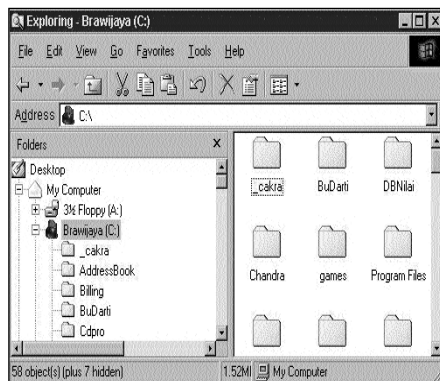
MENGUNCI FOLDER OPTIONS

Klik ganda dword value "NoFolderOptions" sehingga muncul kotak dialog Edit Dword Value. Isikan "1" pada kotak Value data. Akhiri dengan menekan tombol OK. Efeknya adalah tidak akan ada menu Folder Options pada Windows Explorer.

6

JALANKAN WINDOWS EXPLORER

Tutup Registry Editor dan buka Windows Explorer. Kemudian buat folder baru dengan menu File → New → Folder. Beri nama dengan "Neotek," misalnya.



10

FOLDER TELAH DIAMANKAN

Setelah masuk kembali ke Windows, anda akan mendapati bahwa folder Neotek tidak ada karena telah di-hide, demikian juga menu Folder Options pada Explorer. Folder telah diamankan.

11

MENGEMBALIKAN KE AWAL

Untuk mengembalikan menu Folder Options yang "hilang," carilah file Pembuka.reg pada folder My Documents. File inilah yang anda buat pada Langkah 3 dan 4.

12

PENGUJIAN

Klik ganda file Pembuka.reg. Anda akan dihadapkan pada kotak konfirmasi penambahan informasi ke registry. Cukup tekan tombol Yes sehingga tampil pemberitahuan bahwa informasi telah sukses ditambahkan pada registry. Restart komputer.

KIAT SEDERHANA MELINDUNGI FOLDER PRIBADI

Setelah menguraikan cara yang 'agak rumit' untuk melindungi folder anda, **Happy Chandraleka** masih mempunyai satu cara lain yang lebih sederhana dan dapat anda praktikkan langsung.

Satu isu yang cukup mendasar dalam bekerja dengan komputer adalah keamanan data. Terlebih lagi bila komputer yang kita gunakan dipakai juga oleh orang lain, entah adik, kakak, atau rekan sekerja. Untuk itu diperlukan kiat tertentu untuk melindungi data. Salah satu yang dapat anda proteksi adalah folder.

Setelah di depan diuraikan cara melindungi folder dengan utilitas Folder Guard dan dengan memodifikasi registry, berikut ini adalah cara sederhana memproteksi folder untuk mengamankan file-file tertentu agar tidak bisa diakses lewat Windows Explorer. Trik ini belum banyak diketahui oleh para pengguna komputer.

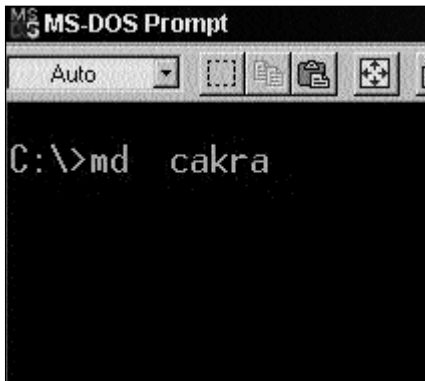
Melindungi folder lewat DOS Prompt



1

JALANKAN MS - DOS PROMPT

Pertama jalankan MS-DOS prompt dari menu Start → Programs → MS-DOS Prompt. Akan tampil jendela MS-DOS Prompt dengan direktori aktif C:\Windows. Ganti direktori aktif ini dengan perintah "CD\" dan tekan Enter.



2

MEMBUAT FOLDER DENGAN ALT+255

Ketikkan pada prompt C:\ dengan "md _cakra". Tanda () tersebut berarti tekan tombol ALT (jangan dilepas) ditambah tekan tombol keypad (di kanan keyboard) 2, kemudian 5, lalu 5. Akhiri dengan menekan Enter.



3

LIHAT FOLDER BARU

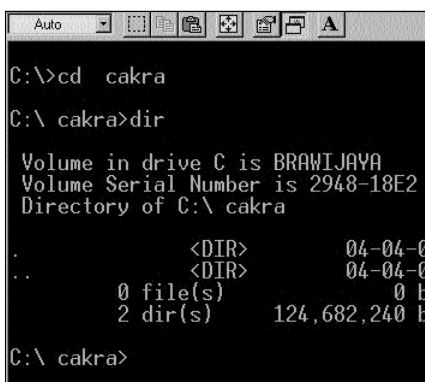
Ketikkan perintah "dir" untuk melihat daftar file dan direktori yang ada pada drive C:\. Pembaca akan melihat sebuah direktori yang baru yang dibuat pada Langkah 2. Direktori ini agak menjorok ke dalam sejauh satu karakter.



4

AKSES LEWAT EXPLORER

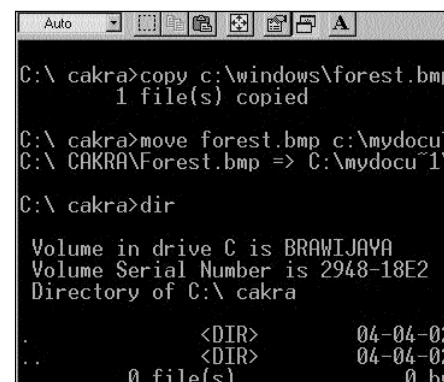
Jalankan Windows Explorer dengan mengklik kanan pada ikon My Computer → Explore, kemudian buka drive C:\. Coba akses folder _cakra. Akan tampil peringatan bahwa folder tersebut tidak dapat diakses. Anda hanya dapat membukanya lewat MS-DOS.



5

AKSES KE FOLDER _CAKRA

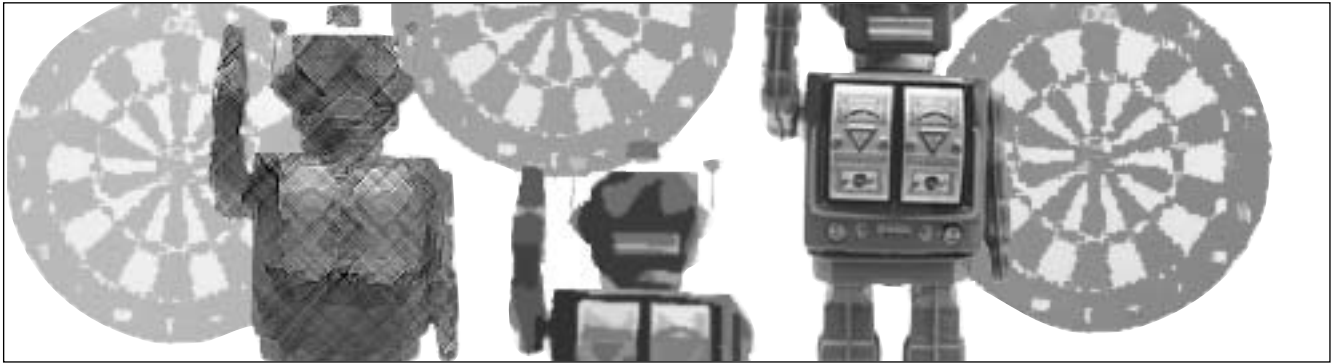
Kembali ke MS-DOS prompt. Pada prompt C:\ ketikkan perintah "cd _cakra." Dengan _ berarti karakter ALT+255. Setelah menekan Enter anda dapat masuk ke direktori _cakra. Cobalah ketikkan perintah dir.



6

OPERASI FILE

Sebagai contoh operasi file - nya ketikkan perintah "copy c:\windows\forest.bmp c:_cakra". Dilanjutkan dengan menekan tombol Enter. Coba juga perintah "move forest.bmp c:\mydocu~1", dan tekan Enter. Tanda _ berarti ALT+255.



Memodifikasi Game dengan Blitz Basic

Untuk membuat suatu *game* komputer, anda tidak perlu menguasai secara mendalam bahasa pemrograman seperti C++, Pascal, dan sebagainya. **David Sugianto** mencoba menjelaskan cara pemrograman *game* sederhana dengan Blitz Basic.

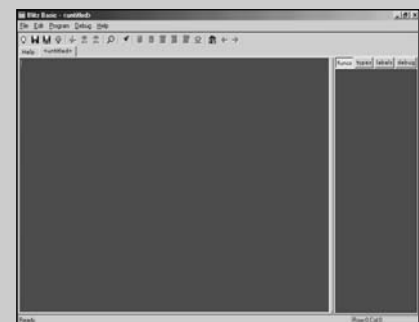
JIKA ANDA SERING BERMAIN *game* komputer seperti Age of Empire, Quake III, dan *game-game* populer yang lain, pernahkah terlintas di benak anda cara pembuatan *game* tersebut? Banyak orang mengira untuk membuat suatu *game* komputer adalah sesuatu yang sangat mustahil, sebab *game* tersebut hanya bisa dibuat oleh orang yang benar-benar paham akan

pemrograman. Pendapat tersebut tidak benar. Jika anda belum pernah sama sekali terjun ke pemrograman, dan anda ingin sekali membuat *game* komputer, anda bisa melakukannya. Dalam artikel ini, saya mengambil contoh *game* yang akan dimodifikasi. *Game* tersebut dapat anda temukan di program Blitz Basic dengan mengklik menu **Techniques > A simple game**. Anda akan melihat *game*

sederhana dimana kita sebagai pengendara *ship*/kapal menembaki musuh yang berada di atas layar. *Game* tersebut akan kita modifikasi agar terlihat lebih interaktif. Kita akan menambahkan tulisan pengantar dan pengenalan *game* tersebut, dan kita akan menambahkan latar belakang berupa gambar bintang yang bergerak.

Menggunakan Blitz Basic

Menggunakan Blitz Basic



1 MEMBUKA BLITZ BASIC
Bukalah program Blitz Basic anda. Klik menu **Start > Program > Blitz Basic > Blitz Basic**. Lokasi ini bisa berbeda di komputer anda

2 MEMBUAT FILE BARU
Setelah anda membuka Blitz Basic, klik **File > New** untuk membuka halaman editor.

3 HALAMAN EDITOR
Ini merupakan halaman editor tempat anda menyetikkan kode program anda

Berikut ini ialah listing program berikut dengan penjelasannya:

AppTitle "Neoteker Ship"

Menandakan bahwa aplikasi yang kita buat bernama "Neoteker Ship".

Graphics 800, 600, 16, 1

Membuat layar menjadi mode grafik dengan ukuran 800X600, warna 16, dan 1 menandakan Full Screen.

SetBuffer BackBuffer()

Agar kita dapat menggunakan *buffer* ganda.

```
scroll_y=0:player_x=320:player_y=440
target_x=0:target_y=20:score=0
target_direction=1:bullet_x=0
bullet_y=0:bullet_fired=False
```

Semua nilai atau value yang akan kita gunakan disimpan ke dalam variabel.

```
player=LoadImage("graphics\player.bmp")
bullet=LoadImage("graphics\bullet.bmp")
target=LoadImage("graphics\alien.bmp")
backdrop=LoadImage("graphics\stars.bmp")
```

Menggunakan file gambar sebagai obyek game dan disimpan ke masing-masing variabel.

While Not KeyHit(57)

Melakukan proses perulangan perintah di bawahnya selama tidak ditekan tombol SPACEBAR.

```
TileBlock backdrop,0,scroll_y
```

Menyiapkan mode untuk gambar secara *tile*/memanjang

```
TileImage backdrop,9,scroll_y*2
```

menampilkan gambar secara *tile*, menentukan posisi x awal, dan posisi y awal.

```
Color 240,50,5
```

Menentukan warna komponen merah, hijau, biru. Masing-masing komponen dapat diset hingga ke nilai 255.

```
Text 330,50, "Selamat Datang"
Text 330,70, "          DI          "
```

Menampilkan teks di layar, posisi x, posisi y, kata yang akan ditampilkan.

```
LokasiX1 = 200
LokasiY1 = 200
For A=1 To 10
DrawImage player,LokasiX1,LokasiY1
LokasiX1 = LokasiX1 + 40
Next
```

```
Text 330,250, " Neoteker Ship"
DrawImage bullet,210,250
DrawImage bullet,565,250
```

```
LokasiX = 200
LokasiY = 280
For A=1 To 10
DrawImage player,LokasiX,LokasiY
LokasiX = LokasiX + 40
Next
```

```
Color 255,255,2
Text 280,400,"Tekan SPACEBAR Untuk
Memulai"
Text 290,500,"Copyright NeoTek Corp."
```

Menampilkan nama game "Neoteker Ship" yang dikelilingi gambar. Bagian atas dan bawah berupa gambar kapal kita, sedangkan bagian sampingnya berupa gambar peluru dan menampilkan kalimat di bagian bawahnya yang disertai dengan *copyright*.

```
scroll_y=scroll_y+1
If scroll_y=ImageHeight(backdrop) Then
scroll_y=0
Flip
Wend
```

menggulung gambar yang kita jadikan latar belakang agar terkesan gambar tersebut bergerak.

Goto mulai

memanggil fungsi "mulai."

.mulai

Membuat fungsi "mulai". perlu diingat, untuk menyatakan bahwa ini adalah suatu fungsi, selalu diawali dengan titik ".".

Cls

Membersihkan layar.

```
While Not KeyDown(1)
TileBlock backdrop,0,scroll_y
Color 255,240,2
Text 10,580,"Tombol <- dan -> untuk
menggerakkan ship,"
Color 100,240,50
Text 370,580,"SPACEBAR untuk menembak,"
Color 200,200,255
Text 590,580,"ESC untuk keluar"
```

menampilkan gambar dan tulisan di layar seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

```
If KeyDown(203)
player_x=player_x-4
If player_x<0 Then player_x=0
EndIf
```

Memeriksa apakah tombol yang ditekan adalah tombol panah kiri. Jika ya, maka posisi kapal akan bergeser ke kiri sesuai dengan isi variabel *player_x*.

```
If KeyDown(205)
player_x=player_x+4
If player_x>700 Then player_x=700
EndIf
```

Memeriksa apakah tombol yang ditekan adalah tombol panah kanan. Jika iya, maka posisi ship akan bergeser ke kanan sesuai dengan isi variabel *player_x*.

```
If KeyHit(57)
bullet_x=player_x+9
bullet_y=player_y-10
bullet_fired=True
EndIf
```

Jika tombol Spacebar ditekan, maka posisi peluru akan tampil dan berubah.

```
target_x=target_x+target_direction
Mengupdate posisi target agar selalu berubah.
```

```
If target_x<0 Or target_x>700
target_direction=-target_direction
EndIf
```

agar posisi target jika sudah sampai di tepi layar, dapat otomatis berbalik arah.

```

If bullet_fired
bullet_y=bullet_y-4
memeriksa apakah ada peluru yang ditembakkan, jika ada
maka posisi peluru akan naik ke atas.
If bullet_y>0
If
ImagesCollide(bullet,bullet_x,bullet_y,0
,target,target_x,target_y,0)
memeriksa apakah peluru mengenai target
Jika Kena Target:
score=score+100
target_x=0
target_direction=Abs(target_direction)
target_direction=target_direction+1
bullet_fired=False
EndIf
Score akan bertambah 100, target di reset ulang,
pergerakan target akan dipercepat, dan peluru di layar
akan hilang.
Jika Tidak Kena Target:
Else
score=score-20
bullet_fired=False
EndIf
EndIf

```

Score akan dikurangi sebanyak 20, dan gambar peluru

akan hilang dari layar.

```

scroll_y=scroll_y+1
If scroll_y=ImageHeight(backdrop) Then
scroll_y=0
DrawImage target,target_x,target_y

```

Memeriksa apakah nilai dari scroll_y yang telah ditambah 1 sama dengan tinggi dari gambar latar belakang, jika iya

```

If bullet_fired Then DrawImage
bullet,bullet_x,bullet_y
DrawImage player,player_x,player_y
Text 400,0,score,1
Flip
Wend
Return

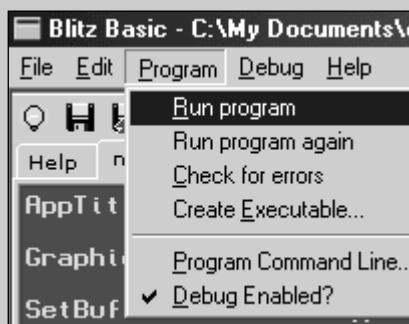
```

Memeriksa apakah dapat ditampilkan peluru di layar, jika ya, maka akan ditampilkan peluru dengan posisi sesuai dengan isi variabel bullet_x, dan bullet_y, lalu akan tampil isi score. Flip digunakan untuk swap untuk huruf dan *backbuffer* yang kita gunakan di atas., perintah selanjutnya merupakan akhir dari fungsi "mulai."

Untuk memberi gambaran lebih jelas kepada anda, di bawah ini adalah tiga langkah untuk menjalankan game yang anda telah modifikasi tersebut disertai dengan ilustrasi. Sebagaimana telah diuraikan sejak awal, game tersebut dijalankan lewat program Blitz Basic.

Menggunakan Blitz Basic

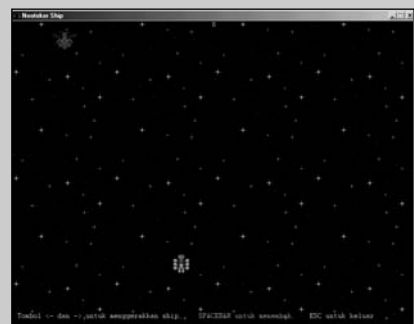
Hasil Akhir Game Hasil Modifikasi



1 JALANKAN PROGRAM ANDA
Kini jalankan program anda dengan mengklik **Program > Run program**



2 TAMPILAN PENGANTAR GAME
Tampilan ini merupakan tampilan awal dari game yang kita buat. Tekan tombol Spacebar untuk memulai.



3 HASIL TAMPILAN GAME
Dalam tampilan ini terdapat tiga objek dan beberapa tulisan berikut score, dan petunjuk lainnya.

Selamat! Kini anda telah berhasil memodifikasi game dengan sangat mudah. Jika anda kreatif, anda pun dapat memodifikasi game ini atau game yang lain agar game tersebut lebih menarik dan interaktif. Sebagai catatan, game-game yang akan anda ubah harus dari *source code*-nya. Anda tidak dapat memodifikasi game yang telah menjadi file *executable* atau file yang dapat dijalankan sendiri tanpa memerlukan program Blitz Basic.

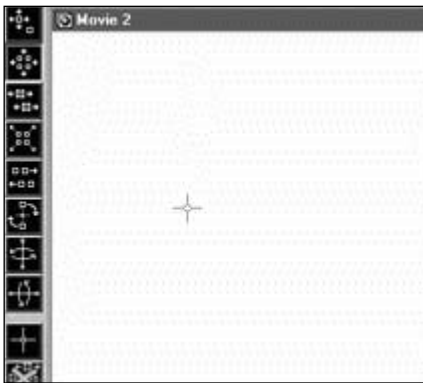
Jika anda ingin mencoba game yang diuraikan di sini, *listing* kodenya secara lengkap dapat anda peroleh di www.neotek.co.id. Jika cukup rajin mencari, anda juga bisa memperoleh source code lain dari banyak situs di Internet, di antaranya di www.blitzcoder.com, www.blitzprofessional.com, <http://www.incitti.com/Blitz/>, dan masih banyak lagi. Kemahiran anda dalam memodifikasi game pun akan bertambah dengan banyak berlatih.

MEMPERKENALKAN 3D FLASH ANIMATOR

3D Flash Animator adalah program pembuat flash dengan kemampuan membuat bentuk tiga dimensi. Mempunyai kemampuan mirip dengan Macromedia Flash, program ini mudah digunakan namun memberi hasil yang memukau.

Flash sekarang ini sudah lazim kita jumpai pada banyak halaman situ Web. Pada nomor-nomor sebelumnya NeoTek telah memperkenalkan program pembuat *flash* yang mudah yaitu SWiSH. Kali ini kami memperkenalkan sebuah aplikasi yang sama yaitu **3D Flash Animator** yang lebih *cool*. Aplikasi ini mempunyai kelebihan yang hampir mirip dengan Macromedia Flash. Dengan program ini anda dapat membuat animasi sampai membuat game juga. Pada kesempatan ini kami mencoba memperkenalkan dasar-dasar penggunaan program yang amat menarik ini.

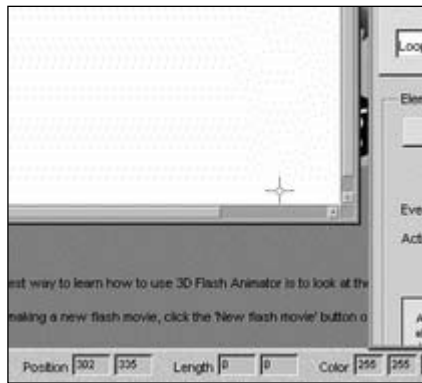
Perintah dan menu dasar pada '3D Flash Animator.'



4

LEFT HAND TOOLS

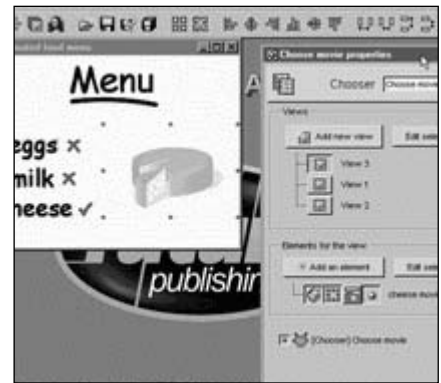
Pilihan yang terdapat pada sebelah kiri berfungsi untuk mengerjakan objek, sheering objects dan juga 3D movement yang hanya aktif jika anda membuat animasi dalam 3 Dimensi.



5

STATUS BAR

Coba perhatikan status bar di bagian paling bawah. Ini menunjukkan letak kursor dan objek anda beserta warna RGBnya.



6

OBJECT PROPERTIES

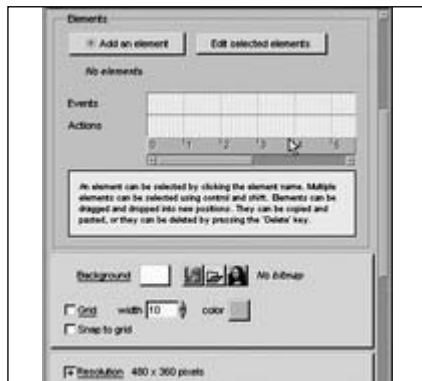
Info mengenai *properties* setiap objek sangat membantu anda. Untuk membukanya anda tinggal mengklik sebuah objek sebanyak dua kali sehingga akan muncul window Properties.



10

ZOOM

Ikon dibawah Interface adalah ikon untuk Zoom (memperbesar dan memperkecil objek) serta Time Line dan Loop Function yang dapat anda atur.



11

ELEMENTS & BACKGROUND

Geser ke bawah dan anda akan mendapatkan Element yang berguna untuk menambahkan Action dan Event, sedangkan Background tentu saja untuk mengatur latar belakang movie.



12

LINK & MEDIA

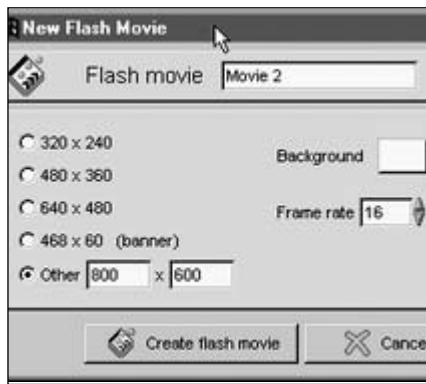
Di bawahnya terdapat Links untuk membuka sebuah situs bila movie diklik. Selanjutnya pada bagian terakhir anda dapat menambahkan *image*, suara serta mengaturnya.



1

INSTALLASI

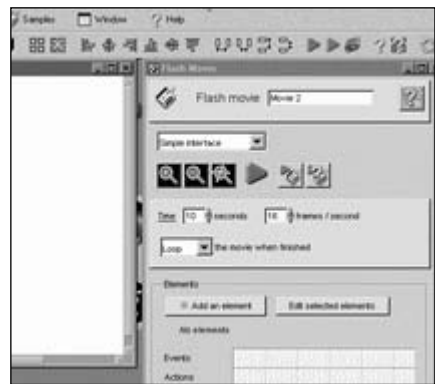
Dapatkan dan instal program ini dari CD NeoTek. Setelah terinstal jalankan aplikasinya.



2

MULAI MEMBUAT

Untuk memulai sebuah animasi anda tinggal memilih File → New Project → New Movie. Kemudian anda dapat menentukan besar ukurannya, *frame rate* dan warna latarnya.



3

BROWSER TOOLS

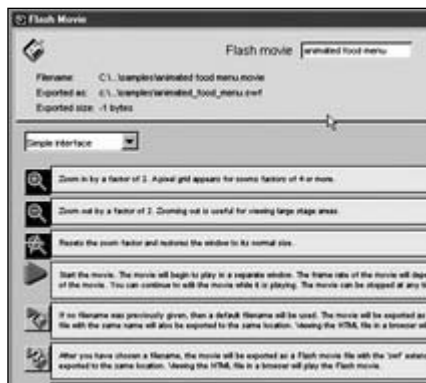
Setelah anda mengklik Create Flash Movie, maka akan terbuka layar baru dan membuka beberapa pilihan baru untuk anda, seperti terlihat pada *browser*.



7

HELP

Bila anda masih menjumpai kesulitan atau banyak yang anda ingin ketahui tentang program ini, silakan membuka panduan pada Help dan membacanya.



8

CONTEXTUAL HELP

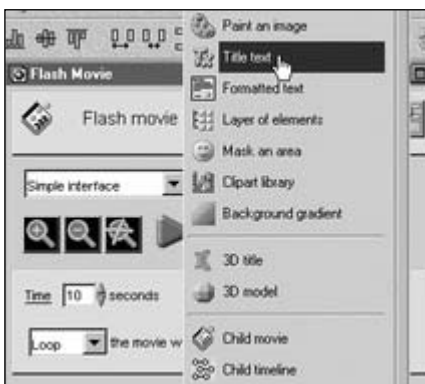
Fitur lain yang menarik adalah panduan kontekstual yang menjelaskan kegunaan pada ikon. Untuk mengaktifkannya, anda tinggal memilihnya pada Menu Bar.



9

BASIC MOVIE

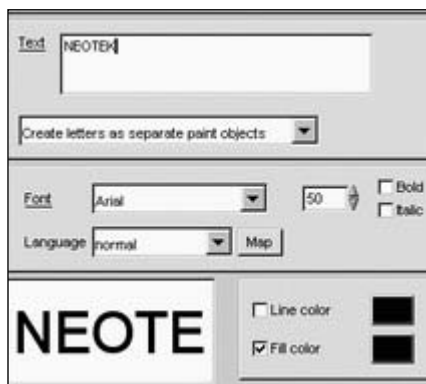
Sekarang buka *movie* baru (Langkah 2), lalu pada window sebelah kanan pilih *interface* (Simple dan Advanced) serta masukkan nama *movie* anda.



13

ADD ELEMENTS

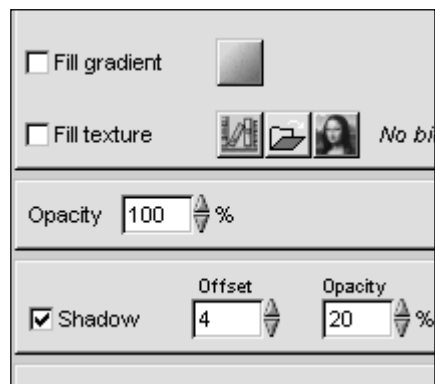
Langkah selanjutnya adalah klik Add Elements. Anda dapat memilih teks, gambar, suara dan lainnya. Klik Title Text karena kita akan mencoba fungsi yang dasar lebih dahulu.



14

TEXT OPTION

Setelah anda mengklik Title Text, akan muncul window baru. Masukkan kalimat yang anda inginkan dan atur bentuk dan besar *font* serta warna yang anda inginkan.



15

BASIC EFFECTS

Setelah anda menutup layar tadi, maka anda akan melihat perubahan yang telah anda lakukan. Berikutnya anda dapat menambahkan efek *shadow* pada teks anda.

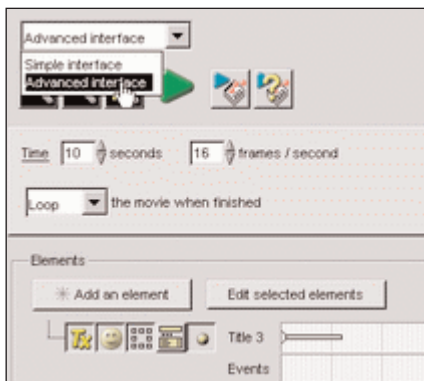
MEMPRAKTIKKAN 3D FLASH ANIMATOR

Ikuti sajian langkah per langkah untuk mempraktikkan pembuatan animasi *flash* 3D untuk situs Web anda. Caranya, seperti telah disinggung di muka, sederhana sehingga anda mudah mengikutinya.

Setelah diperkenalkan dengan 3D Flash Animator pada bagian sebelumnya, kini saatnya mempraktikkan pembuatan flash berbentuk 3D lewat uraian langkah per langkah berikut ini.

Bagian ini merupakan kelanjutan dari bagian sebelumnya (Langkah 15 pada halaman 45). Di sini anda dapat mempelajari cara menambahkan efek yang lebih *advanced* dan cara mengubah teks anda menjadi animasi berbentuk 3 dimensi yang dapat digerakkan sesuai dengan pengaturan yang anda berikan.

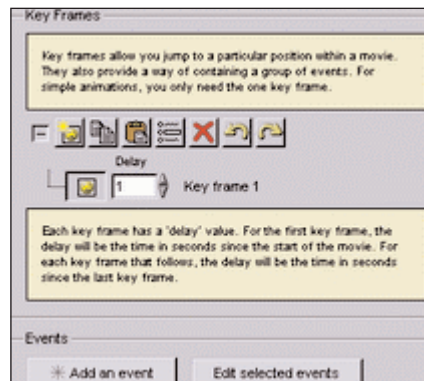
Membuat dan menyajikan animasi 3 dimensi



4

ADVANCED

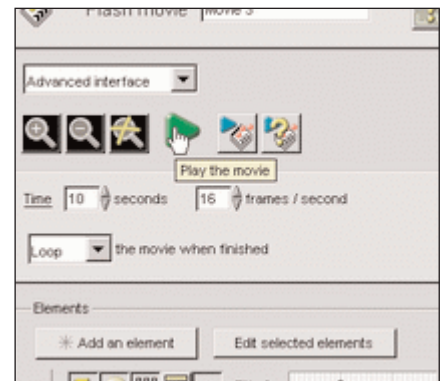
Selanjutnya scroll ke atas lagi dan pilih Advanced Interface pada bagian Interface. Untuk membuka *keyframe* sebagai langkah selanjutnya.



5

KEYFRAME

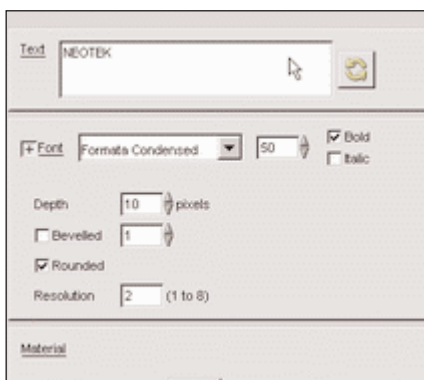
Setelah terbuka *toolbar* untuk keyframe, masukkan angka untuk keyframe. Ini berguna untuk menentukan lamanya sebuah efek.



6

PLAY MOVIE

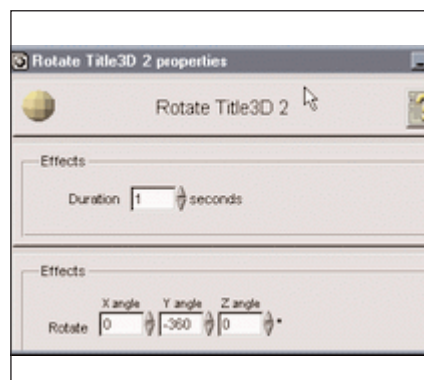
Selanjutnya scroll kembali ke atas dan klik Play the Movie untuk melihat hasil animasi pertama anda.



10

3D SETTING

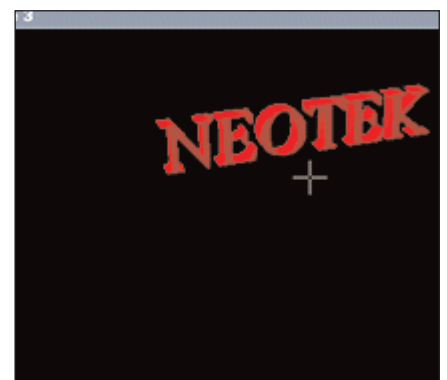
Selanjutnya masukkan pengaturan pada properties seperti Pixel Depth, Bevelled dan Rounded sesuai dengan selera dan keinginan anda.



11

3D EFFECT

Anda dapat menambahkan efek pada objek 3D anda, seperti Rotate Title 3D yang akan membuat objek tersebut berputar searah dengan *input* yang anda masukkan.



12

PREVIEW

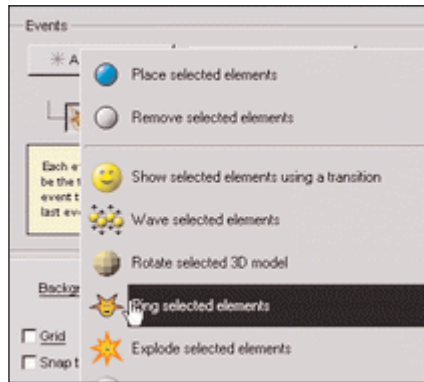
Selanjutnya klik Play the Movie seperti di atas dan lihat hasil animasi 3D anda. Bila belum puas, anda dapat mengubah aturannya lagi.



1

FLASH MOVIE

Anda dapat melanjutkan praktik Langkah 15 pada halaman 45 dengan masuk ke properties movie anda. Kemudian *scroll* sampai ke arah Events.



2

EVENTS

Klik Add Events dan pilih ping elements untuk memberi efek pada objek anda.



3

PREVIEW

Pada setiap efek yang anda pilih, akan diberikan Preview dan pengaturan sendiri. Preview dapat anda lihat pada bagian kanan bawah.



7

3D TITLE

Untuk membuat judul dengan bentuk 3D, anda dapat mengklik Add Element dan pilih 3D Title. Element ini akan memberikan atau mengubah objek anda menjadi tampilan tiga dimensi.



8

3D OBJECT

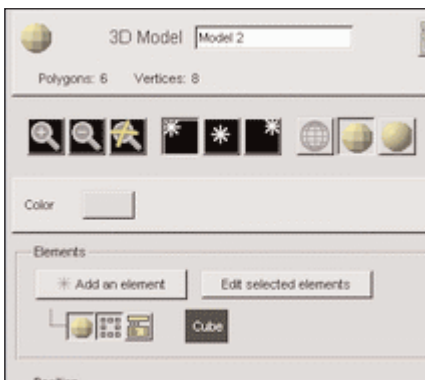
Berikutnya akan terbuka Properties dari 3D Title. Masukkan teks anda dan title atau judulnya serta pengaturan lainnya.



9

3D VIEW

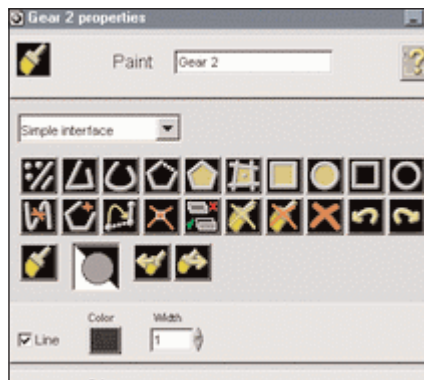
Setelah anda mengklik OK pada Properties maka akan terbuka window yang terbagi 4; pandangan dari arah atas, samping, depan, dan bawah.



13

3D MODEL

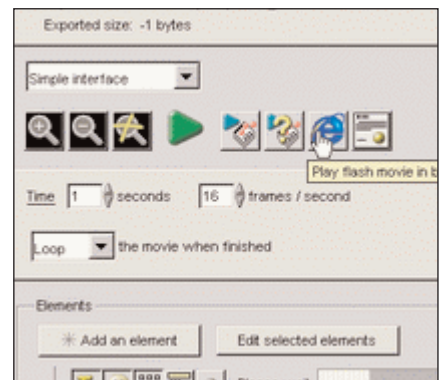
Selain judul berbentuk 3D, anda juga dapat memasukkan model 3D seperti *cube*, *square* dan lainnya. Klik Add Element dan pilih 3D Model.



14

GEAR

Tools 3D lainnya dapat anda temukan seperti Gear Properties yang digunakan untuk membuat sambungan dan lainnya.



15

PUBLISH

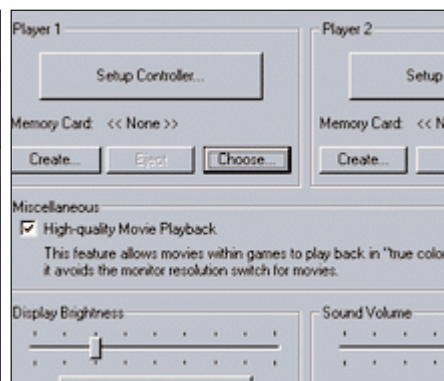
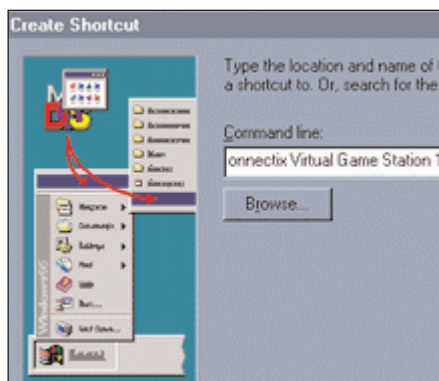
Setelah selesai semuanya anda dapat menyimpannya dan kemudian melihatnya ditampilkan dalam browser dengan mengklik ikon ber lambang Internet Explorer.

KOMPUTER SEBAGAI PLAYSTATION EMULATOR

Dengan Virtual Game Station (VGS) dan EPSXE anda dapat memainkan *game console* terkenal pada PC anda. Ikuti cara penginstalan dan penyetelan kedua emulator ini.

Emulator untuk permainan pada konsol seperti Super Nintendo, Sega dan PlayStation sudah dapat anda temukan dimana-mana dan dapat dimainkan pada komputer anda. Semua tersedia gratis dan dapat anda *download* dari Internet. Di sini akan dibahas dua emulator untuk konsol PlayStation, yaitu Connectix Virtual Game Station dan EPSXE buatan para pecinta emulator. VGS dihentikan pengembangannya karena Connectix membuat emulator ini untuk dijual sedangkan EPSXE diberikan secara gratis. Kita akan melihat cara menggunakan kedua emulator ini dan apa perbedaannya.

Membuat PC anda menjadi konsol game.



1

VGS 1.4

Anda dapat mencari VGS pada www.google.com dengan keyword VGS+Crack, atau tinggal anda salin dari CD NeoTek.

2

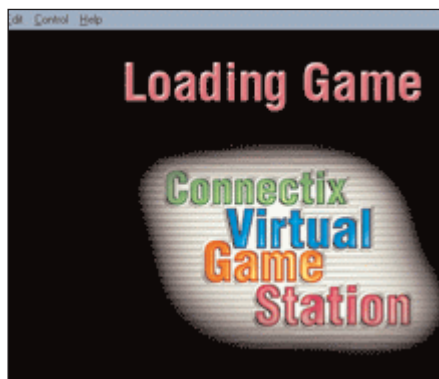
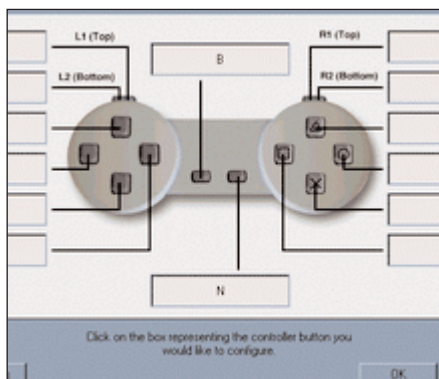
VGS SHORTCUT

Kemudian setelah anda menyimpan VGS pada harddisk anda, buat *shortcut* agar mudah dibuka. Klik kanan pada *desktop* dan pilih New → Shortcut.

3

KONFIGURASI

Klik ikon VGS dan kemudian pilih Edit → Preferences. Di sini anda dapat mengatur kontrol yang akan digunakan, membuat memory card, dan mengatur *movie*, *brightness* dan *sound*.



4

CONTROLLER SETUP

Klik Setup Controller. Di sini anda dapat memasukkan *key* yang memudahkan anda untuk memainkan permainan. Bila anda mempunyai Joystick PS anda tinggal mengaturnya.

5

INSERT CD

Selanjutnya masukkan CD Playstation kedalam CD-Rom anda dan VGS secara otomatis akan me-load game tersebut.

6

GRAPHICS DETAIL

Pada saat game dimainkan VGS akan mengatur tampilan grafik game sesuai dengan kemampuan VGA card komputer anda. Semakin bagus card anda, maka semakin halus tampilannya.



1

EPSXE 1.5.1

Versi terbaru dari EPSXE dapat anda download dari www.epsxe.com atau anda dapat jalankan dari CD NeoTek. Instal program ini ke dalam PC anda.

2

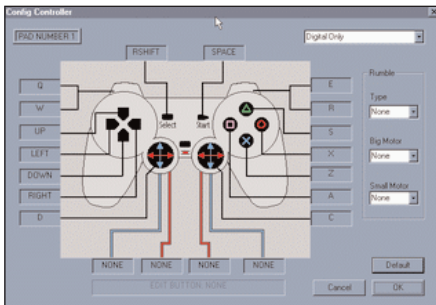
CONFIG

Pertama kali anda menjalankan EPSXE maka akan muncul Wizard Config. Config ini untuk mengatur BIOS dan Plugins yang akan anda gunakan.

3

MEMORY CARD

Selanjutnya anda dapat membuat atau memilih *memory card* yang akan anda gunakan. Pilih Config → Memory Card.



4

SETUP CONTROLLER

Selanjutnya klik Config → Pad untuk memasukkan Key pada *keyboard* untuk pengaturan kontrol permainan. Jika anda mempunyai Joystick PS bisa anda gunakan pula.

5

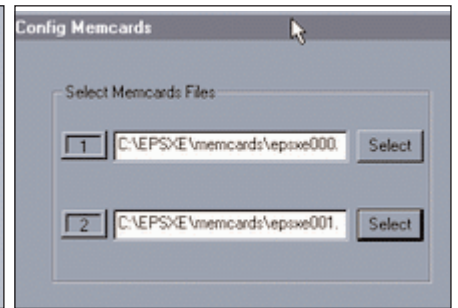
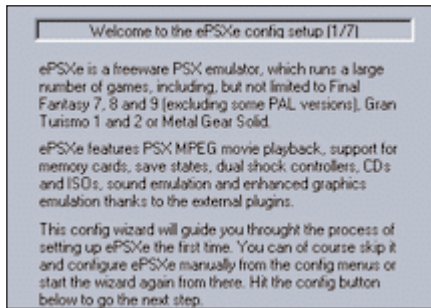
DOS GUI

EPSXE masih menggunakan DOS Engine sebagai alat dalam menjalankan suatu CD dan perintahnya.

6

GRAPHICS DETAIL

Kehalusan dari EPSXE tergantung dari VGA Card anda juga namun dapat dioptimalkan dengan plugin yang dinamakan GPU. Selamat bermain.



Iklan VisionNet (Berwarna)
17,6 x 12,3 cm