



**Anton R. Pardede**  
Editor-in-Chief

*Pembaca yang terhormat,*  
Tahun 2004 *PC Media* mengalami pertumbuhan bisnis yang signifikan. Berdasarkan riset internal, kami percaya bahwa *PC Media* kini merupakan majalah komputer terlaris di Indonesia. Tiap edisinya selalu begitu dinanti, tak heran begitu majalah ini telat terbit kecaman bertubi-tubi akan datang ke meja redaksi dan sirkulasi. Di agen penjualan pun *PC Media* mampu terjual habis hanya dalam tempo dua hari. Untuk ukuran sebuah majalah bulanan, hal ini terbilang luar biasa.

Tentu saja hal ini memacu kami tanpa henti memberikan yang terbaik bagi Anda. Ratusan e-mail masukan dan kritikan pro kontra selama tahun 2004 pun tidak bosan-bosannya kami bahas di setiap rapat redaksi sebagai bahan perbaikan. Dan dalam rangka menyambut datangnya tahun 2005 serta rasa terimakasih kami kepada Anda, edisi ini hadir spesial dengan 4 CD. Selain 2 CD reguler, ada pula 1 CD berisi 50 lebih game *full version* dan 1 CD SuSE Linux 9.2 Live-CD. *Plus*, di edisi ini kami juga menambahkan bonus berupa Tabloid *PC Mild* edisi terbaru yang merupakan 'adik' *PC Media*.

Secara bertahap, dimulai dari edisi ini, Anda akan merasakan perubahan *PC Media* yang lebih diarahkan dalam rangka penyegaran. Dan segar (*fresh*) merupakan tema yang kami pilih memasuki tahun 2005. Anda pun dapat berpartisipasi agar kesegaran *PC Media* dapat terjaga dengan mengirim e-mail masukan ke saya. Selamat tahun baru 2005!

anton.pardede@pcmedia.co.id

# Daftar Isi

<b>FIRST</b>		<b>COVER STORY</b>	
Tema Bulan Ini .....	8	Hardware Terbaik 2004 .....	54
Inbox .....	12	<b>FEATURE</b>	
Top News .....	14	Music Digital Recording Tutorial (3) .....	62
Security .....	16	<b>BIZTECH</b>	
New Software .....	18	Jari Bertanya, Pejabat Menjawab .....	66
New Hardware .....	20	<b>KNOW-HOW</b>	
New Accessories .....	21	Caching .....	70
<b>HARDWARE TEST</b>		Mikro Processor .....	74
BenQ BMW Series X730 .....	24		
BenQ X-Touch AM805 .....	25	Bukti Digital, Kunci Penguak Kejahatan Cyber (2) ..	78
Creative Desktop Wireless 8000 .....	26	Serba Serbi DVD .....	82
Logitech Cordless Desktop Express PS/2 .....	27	Membuat Video .....	88
Logitech Internet Pro Desktop .....	28	Mencari dengan Lebih Cepat dan Tepat .....	92
Microsoft Wireless Optical Desktop EE .....	29	QoS, Kunci Suksesnya Komunikasi Multimedia (1) ...	98
Asus Radeon X800XT .....	30	<b>WORKSHOP</b>	
Sapphire Radeon 9250 .....	31	Menyulap Foto Pemandangan Jadi Lukisan .....	104
Plextor PX-M402U .....	32	Membuat Form untuk Microsoft Outlook .....	106
Kodak EASYSHARE Printer Dock Plus .....	33	Membuat Cover CD Sendiri .....	109
HP Photosmart R707 .....	34	Membuat Data Dua Variabel .....	112
		Membuat Entri Data yang Mudah dan Aman .....	114
<b>SOFTWARE TEST</b>		<b>GAME TEST &amp; WALKTHROUGH</b>	
Klipsch ProMedia GMX A-2.1 .....	35	Rome: Total War .....	116
Cnet CWC-854 .....	36	Tribes: Vengeance .....	117
Cnet CWP-854 .....	36	Myst IV: Revelation .....	118
AverMedia TVBox 9 .....	37	<b>ON THE CD</b>	
Spire SP445B15-F PolarStream .....	38	New Freeware .....	124
Nexus Optical Mouse 8D Scroll Ball (8DQ) .....	39	Free Games .....	132
Terminologi .....	40	New Movie Trailers .....	134
TOP 60 .....	42	<b>SUPER PROMO</b>	
<b>SOFTWARE TEST</b>		Super Promo .....	138
Handy Recovery 2.0 .....	45	Pemenang Super Promo .....	144
Magic Recovery Professional V. 32 .....	45	<b>PC MARKET</b>	
ACDSee v7.0 .....	47	PC Market .....	145
Flip Album 5.5 .....	47	<b>REGULAR</b>	
Fresh View v 3.20 .....	48	Prolog .....	6
i-Fun Viewer V 7.02 .....	48	Rhenald Kasali .....	22
Image Browser Arctic 5.0 .....	49	Zatni Arbi .....	23
Image Walker v 2.20 .....	49	Next Issue .....	162
Irfanview V 3.95 .....	50		
P3dO Explorer 1.7 .....	50		
Vallen Jpegger 4.61 .....	51		
XnView 1.74 .....	51		

# Quo Vadis Warnet?

Di manakah warnet-warnet yang pernah menjamur itu kini berada?

Ahmad Suwandi

► Tahun 1997 adalah tahun penting dalam perkembangan dunia IT di Indonesia. Pada tahun menjelang puncak krisis moneter melanda Indonesia tersebut, ribuan warung Internet bermunculan bak jamur di musim penghujan. Bukan hanya bergerombol di kawasan kampus atau sekolah-sekolah saja. Warnet juga bermunculan di tengah kawasan pemukiman hingga masuk ke mal-mal di tengah kota.

Data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa setiap tahun pemakai Internet memang mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Tentu saja, kenaikan ini ditunjang dengan banyaknya warnet di Indonesia.

Semakin banyak *coverage area* keberadaan warnet, semakin tinggi pula perkembangan jumlah pemakai Internet di Indonesia.

Dalam sebuah hasil penelitian yang dilakukan oleh Donny B.U dari ICT Watch, pada tahun 2000, warnet merupakan tempat favorit bagi 50% pengguna Internet. Kemudian pada tahun 2003 lalu sudah meningkat menjadi hingga 64%. Peningkatan tersebut ditengarai merupakan dampak turunnya jumlah pengguna akses rumahan menjadi 7% pada tahun 2003, dari 13% pada tahun 2000. Tren penurunan tersebut diikuti pula oleh pengguna akses kantor, dari 42% pada tahun 2000 menjadi 18% pada tahun 2003.

Penelitian ini menjadi sebuah bukti, bahwa warnet, masih menjadi lokasi tujuan mayoritas pengakses komputer di Indonesia. Namun kini, semakin lama, warnet semakin susah ditemui. Selain di kampus, sekolahan dan jalan-jalan akses menuju ke lokasi pendidikan.

## Games Pembunuh

Warnet, menurut Judith, bukan saja "dibunuh" oleh persaingan antar warnet sendiri, namun juga oleh *killer application* lainnya. Killer application ini berupa war games atau game centre. Mungkin, menurut Judith, dalam jangka pendek hal ini cukup menguntungkan bagi pengelola warnet. Namun dalam jangka panjang, khususnya dikaitkan dengan investasi, maka hal ini merupakan kerugian.

Kerugian muncul karena dari sisi investasi, pembangunan sebuah games centre membutuhkan investasi yang tidak sedikit. Terutama karena spesifikasi komputer yang dibutuhkan sebagai workstation sangat tinggi.

Belum lagi masalah pajak. Akhir 2004 yang lalu, ramai juga diberitakan mengenai adanya draft peraturan daerah yang memungkinkan adanya retribusi bagi usaha warnet. Draft yang menyangkut juga retribusi bagi jasa telekomunikasi lainnya tersebut, ditentang oleh kalangan IT.

## Value Added

Tak kurang akal, warnet-warnet yang bertahan saat ini memberikan beragam nilai tambah (*value added*) bagi pelanggannya. Mulai dari jasa pencarian data, *burning CD*, hingga kursus Internet atau aplikasi komputer secara privat. Pemberian *value added* ini memang merupakan bagian dari strategi memperluas pasar dan disertifikasi atau pengembangan usaha.

Judith sendiri pernah menemui sebuah warung Internet yang tetap bertahan hanya dengan 4 buah PC. Kuncinya, adalah pada *value added* dari pengelola warnet yang terletak di Bandung ini. Karena berlokasi di sebuah

perumahan yang banyak anak ABG (Anak Baru Gede, sebutan untuk remaja), maka layanan diarahkan pada pemenuhan kebutuhan ABG tersebut. Misalnya, acara lomba pembuatan *website* pribadi, *webblog*, membuat *milis* komunitas dan lain sebagainya. Terbukti, warnet yang hanya mengandalkan koneksi dial-up ini bisa bertahan dan meraup keuntungan sejak didirikan.

Sayangnya, tak semua *value added* yang ditawarkan bernilai positif. Ada segelintir warnet yang memberikan jasa memutar film pornografi untuk meniadakan biaya operasional. Ada juga yang menyediakan *booth* atau ruang *user* dalam mengakses sedemikian tertutup dengan alasan *privacy*. Padahal, tujuannya adalah penyediaan ruang untuk tindak asusila.

Tak heran, citra warnet semakin terpuruk. Apalagi penyakit lama, yakni *carding*, masih dianggap banyak dilakukan di warnet. Bahkan, hal ini dianggap sebagai faktor pendukung yang menjadikan posisi Indonesia di peringkat lima besar kejahatan Internet selama bertahun-tahun.

Kasus kejahatan yang berasal dari warnet, paling terlihat adalah yang terjadi di Cina. Pada pertengahan tahun ini, Pemerintah Cina telah menutup 1.600 warnet sebagai tindak lanjut kampanye Internet sehat. Selain ditutup, Pemerintah Cina juga mengenakan denda 100 juta yuan (atau sebesar US\$12 juta) bagi para operator Internet. Alasan penutupan warnet di



Judith MS Lubis, Presidium Asosiasi Warung Internet Indonesia (AWARI).

Cina adalah banyaknya *content* pornografi. Sejak pemerintah Negeri Tirai Bambu itu melancarkan kampanye Internet sehat, sebanyak 1,8 juta warnet dicurigai memperbolehkan anak sekolah mengakses situs porno atau game yang sarat kekerasan.

### Modal Besar Bukan Jaminan

Masih ingat warnet M-Web? Sebuah perusahaan multi nasional yang juga mendirikan M-Web Indonesia ini menanamkan dana yang sangat besar di bisnis warnet. Tidak tanggung-tanggung, M-Web menanamkan investasi sudah dalam hitungan milyar rupiah.

Namun kini, hampir tidak terdengar lagi mengenai warnet M-Web. Padahal, perusahaan yang juga mengambil alih situs berita Satunet.Com beserta beberapa situs dan portal lain di dalam jaringan SatuNet.Com (misalnya SatuLelaki.Com, SatuWanita.Com dan SatuMed.Com) ini, sudah menanamkan investasi yang sangat besar.

M-Web juga masuk ke hampir di setiap kampus besar di Indonesia. Misalnya di Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya. Bekerja sama dengan M-Web, Rektorat ITS mendirikan sebuah Internet Centre yang diisi 260 terminal. Sebuah jumlah yang memecahkan rekor dunia warnet terbesar saat itu. Saat itu, warnet terbesar di lingkungan kampus, berada di Beijing, yakni sebanyak 200 terminal.

Sistem koneksinya juga tidak main-main. Internet Centre ini menggunakan koneksi yang tidak berbasis terestrial (darat). Meski di lingkungan kampus ITS sudah ada serat optik, namun Internet Centre ini mengakses langsung ke satelit dan berujung pada *gateway* di Hawaii.

Kerja sama yang dianut adalah *build, operate and transfer* (BOT). M-Web wajib menyediakan infrastruktur warnet berikut gedung dua lantai dengan hak guna lima tahun. Warnet juga mendapatkan hak pemakaian frekuensi dari Telkom setempat. Dalam masa operasional, ITS bisa saja memberi izin kepada M-Web untuk membangun dua gedung baru-dengan ukuran lebih kecil-jika prospek bisnis warnet

menjanjikan.

Kampus menjadi target M-Web, karena kalangan kampus merupakan kelompok masyarakat yang paling 'melek' Internet. Apalagi, jumlah mahasiswa di satu kampus bisa mencapai ribuan orang. Dan hampir mayoritas mahasiswa menghabiskan waktunya di lingkungan kampus.

Meski berpola BOT, ITS tetap bisa menikmati keuntungan dengan catatan yang masuk ke kocek kampus itu minimal Rp286 juta. Jika pendapatan per bulan Rp286 juta-Rp338 juta maka 50% dari selisih tersebut atau Rp52 juta diberikan kepada ITS dan karyawan pengelola.

Namun, kini warnet itu hanya tinggal kenangan. Padahal, perencanaan sudah bagus, perhitungan dan analisa bisnis sudah matang, lokasinya sangat dekat dengan ribuan pangsa pasar. Pasti ada sesuatu yang salah bila kemudian proyek ini terbengkalai.

Dari kejadian ini, ada pelajaran berharga yang bisa dipetik. Selain

perhitungan bisnis yang matang, dan lokasi yang tepat, masih dibutuhkan hal lain untuk pengembangan warnet. Apalagi warnet juga memiliki dampak sosial bagi masyarakat luas. Yaitu fungsi pendidikan dan penyebaran informasi. Yang dibutuhkan saat ini adalah itikad baik pemerintah dalam mengembangkan insentif khusus serta kebijakan yang mendukung area perluasan sebaran warnet di pelosok Indonesia.

Cara pengelolaan warnet juga turut berpengaruh dalam jatuh-bangunnya warnet tersebut. Banyak orang yang merasa mampu, namun tidak memiliki kapabilitas, malah nekad mendirikan warnet. Atau pemilik modal besar yang melihat peluang sekilas, langsung disambar tanpa ada pengetahuan teknis mengenai Internet.

Selain itu, kita juga bisa turut mengembangkan warnet dengan cara sederhana. Yakni, kurangi akses dari rumah dan perbanyak berselancar di dunia maya secara murah dan meriah dari warnet. ■

### ANALISA USAHA WARUNG INTERNET

■ Bisnis warnet memang, di atas kertas, terasa menggiurkan. Bagaimana tidak, perkembangan laba usaha warnet melebihi hasil deposito. Tentu saja bila dikelola dengan baik.

Ada sebuah cara investasi aman bagi hasil investor dan pengelola. Intinya, investor menyediakan keseluruhan modal, dan pengelola menjalankan warnet. Hasil kotor dikurangi biaya produksi akan dibagi dengan perhitungan 70% untuk investor dan sisanya bagi pengelola. Sistem pembagian keuntungan ini bisa berubah menjadi 60 untuk investor dan sisanya untuk pengelola apabila sudah tercapai titik impas (*break even point*).

#### Proyeksi Rugi Laba Warung Internet

Untuk sebuah warnet dengan 20 PC yang mengambil *bandwidth* dari ISP sebesar 256Kbps membutuhkan modal sekitar 80 juta. Sedangkan biaya produksi bulanan atau *monthly fixed*

*cost* berkisar 10 juta. Biaya ini meliputi gaji operator dan teknisi, beban listrik, telepon, air hingga biaya promosi dan lain-lain. Termasuk biaya abonemen ISP.

Maka, dengan okupansi atau tingkat pemakaian 30 hingga 50%, bisa diperoleh skema proyeksi pendapatan rata-rata per bulan sebesar 16 juta rupiah. Perkembangan modal warnet pun akan mengalami lonjakan di atas perkembangan modal deposito.

Sebagai catatan, proyeksi pendapatan di atas, belum memperhitungkan pendapatan dari usaha sekunder. Misalnya *back up CD*, penjualan *snack* dan *soft drink*, kursus, jasa *printing*, *scanning* dan lain sebagainya. Padahal pendapatan dari usaha non sekunder ini sangat menjanjikan. Untuk sebotol minuman ringan saja, seorang penjual bisa memperoleh keuntungan Rp400.

Segera buka tabungan Anda, dan cobalah mengembangkannya di bisnis warnet. Daripada hanya *ngendon* tanpa hasil berarti di bank.



## KRITIK UNTUK PC MEDIA

Redaksi *PC Media* yang terhormat, saya sudah berlangganan *PC Media* hampir 2 tahun. Sebelumnya, saya biasanya membaca majalah komputer lokal dan luar negeri. Dan saya ingin memberikan kritikan dan saran sebagai berikut:

1. Mengenai isi CD 2 sebagai *Emergency CD* jangan diulang terus menerus. Misalnya *driver* Nvidia versi a yang keluar pada bulan X, pada bulan berikutnya jangan dimasukkan lagi sampai muncul driver yang lebih baru. Sehingga tempat tersebut dapat diisi driver lain yang belum ada sebelumnya. Jadi kesannya CD2 tidak mubazir. Tetapi konskuensinya, isi *PC Media*, baik CD1 maupun CD2 harus benar-benar bisa bekerja dengan baik dan tidak ada *error*. Karena pada beberapa kasus terjadi *error* pada instalasi driver.
2. Untuk *content* CD, diharapkan benar-benar dilakukan *update* berkala dan menyeluruh. Karena ada

## Bagaimana Menghubungi Kami?

Kami dengan senang hati menerima pendapat serta saran Anda. Kirimkan surat/e-mail Anda ke:

**SURAT:** INBOX, *PC Media*, Jl. Kramat IV/11 Jakarta Pusat 10430.  
**E-MAIL:** [redaksi@pcmedia.co.id](mailto:redaksi@pcmedia.co.id)

Semua surat/e-mail yang masuk menjadi milik *PC Media* dan redaksi berhak menyuntingnya tanpa mengubah maksud serta tujuan. Kami tidak dapat membalas surat/e-mail Anda secara individu.

beberapa *software* yang tidak pernah di-update meskipun sudah lama tersedia versi yang lebih baru. Seperti Winzip 9.0 SR-1 tetapi *PC Media* masih menggunakan Winzip 9.0, begitu juga dengan driver Nvidia dan ATI yang ketinggalan beberapa bulan.

3. Saya menyarankan update *software* Microsoft tidak terbatas pada pada Win XP dan Internet Explorer, tetapi juga pada produk Microsoft lainnya. Seperti Office 2003 yang sudah ada SP1, Office XP yang sudah ada SP3, maupun update dari *sotware* lainnya yang banyak digunakan.
4. Saya mengetahui keunggulan *PC Media* di mata konsumen pada *freeware* dan bonus CD. Hal ini membuat isi *PC Media* secara kualitas dan info kalah dibanding majalah komputer sejenis, baik dari dalam maupun luar negeri. Contohnya, saya pernah membaca dari majalah lain beberapa bulan lalu mengenai teknologi Microsoft dalam mengatasi pembajakan. Hal ini sampai sekarang belum dibahas oleh *PC Media*.
5. Info *PC Media* terkadang sudah basi. Seperti Windows XP SP2 yang dijadikan tema bulan November 2004. Padahal SP2 sudah dikeluarkan pada 4 Agustus 2004. Isi yang basi ini termasuk *security* mengenai virus.
6. Selain itu, *PC Media* selalu membahas tema yang sama berulang-ulang. Contohnya, meningkatkan kinerja Win XP yang pernah dibahas pada *PC Media* sebelumnya dengan judul Membersihkan Sampah di WinXP. Meskipun judulnya berbeda, tetapi intinya dan *content*-nya sama. Hanya gaya bahasanya yang berubah. Bagi pemula mungkin tidak memperhatikan, tetapi sebagian besar pembaca *PC Media* yang *user* pro, hal ini mubazir.

Mudah-mudahan apa yang saya sampaikan sekarang dapat dijadikan masukan untuk program kerja di tahun depan. Saya minta maaf sebelumnya jika ada perkataan yang menyinggung perasaan redaksi. Terima kasih.

Djanuar Zhuo –Via e-mail

1, 2, 3, & 4: Beberapa masukan Anda mengenai update artikel dan *content* CD, sudah kami realisasikan pada edisi kali ini. Sedangkan untuk mencegah *error* pada saat instalasi driver, kami sarankan untuk membaca manual atau *readme*-nya terlebih dahulu; 5 & 6: SP2 memang diluncurkan pada bulan Agustus, namun, kami perlu waktu untuk mengujinya juga, kan? Mengenai tema yang sama, jika Anda perhatikan ada banyak juga hal yang berbeda di dalamnya. Bagaimanapun, terimakasih atas semua masukan Anda. Jangan khawatir, tidak ada sedikit pun rasa tersinggung di perasaan kami. Sebab, kami yakin, segala saran Anda adalah bukti cinta kepada kami.—Red.

## TUKAR CD RUSAK

Hallo *PC Media*,

Saya menggunakan komputer WinXP Home Edition dengan SP2, tetapi saat hendak meng-*install* *freeware* dari CD *PC Media* edisi Desember 2004, ada yang tidak bisa. Jelas saya kecewa. Apalagi isi CD tersebut sangat menarik bagi saya. Bisa diganti *nggak*? Kemudian, saya juga hendak menyarankan agar menyediakan tanya jawab *online*. Baik melalui situs atau milis. Terima kasih.

Adi Wijaya –Via e-mail

Tentu saja CD yang rusak akan kami ganti. Bisa jadi kerusakan ini terjadi secara fisik dalam proses pengiriman ke tempat Anda. Silahkan mengirimkan CD yang rusak tersebut ke kantor redaksi disertai alamat lengkap Anda. Soal tanya jawab secara *online*, hal ini masih digodok oleh tim situs *PC Media*. Harap sabar. —Red.

## RALAT

Pada Super Promo hal. 142 edisi November 2004, disebutkan hadiahnya adalah 1 buah USB Only Disk 64 MB bagi 5 orang pemenang. Yang benar adalah 2 buah USB OnlyDisk 64 MB untuk dua orang pemenang. Dengan demikian maka kesalahan telah diperbaiki. Kami mohon maaf yang sebesar-besarnya bagi para pembaca *PC Media* dan terutama para pengirim rubrik Super Promo.

## Kerjasama Mobile-8 dan Samsung

▶ PT Mobile-8 Telecom mengumumkan kerjasama dengan Samsung Electronics Indonesia dalam mengimplementasikan Program Fren Smart Buy. Program tersebut merupakan program kepemilikan *handphone* Samsung SCH X659 dan Samsung SCH X619 serta kartu pascabayar Fren yang dapat dibeli dengan menggunakan kartu kredit dari delapan institusi keuangan. Program ini didukung oleh kartu kredit dari BUKOPIN, BCA, BNI, Citibank, Bank Niaga, GE, Bank Mandiri dan Permata Bank serta berlaku bagi pemegang kartu kredit Visa.



ELECTRONICS



## Peluncuran Nokia 9500 Communicator

▶ Beberapa waktu yang lalu kembali pihak Nokia Indonesia secara resmi meluncurkan produk terbaru mereka yaitu, Nokia 9500 Communicator, sebuah ponsel kelas bisnis yang menggabungkan antara teknologi, mobilitas dan konektivitas.

Pada acara yang diadakan di Hotel Gran Melia, Jakarta tersebut, dihadiri pula oleh Hasan Aula selaku General Manager Indonesia, Timothy Lee selaku Vice President Enterprise Solution Asia Pasifik & China, serta hadir pula Prof. DR. Anfasa Moeloek.

**NOKIA**  
CONNECTING PEOPLE

## Kerjasama Thales dan Alcatel

▶ Thales dan Alcatel beberapa waktu yang lalu telah mengumumkan kerjasama teknologi untuk mengembangkan solusi-solusi *IP telephony* yang aman, berlandaskan pada *server* komunikasi Alcatel OmniPCX Enterprise IP.

Berdasarkan perjanjian tersebut, Thales akan menyediakan modul *encryption* yang akan digabungkan dengan Alcatel OmniPCX Enterprise untuk menjawab segala permintaan peningkatan keamanan IP telephony dari *enterprise* berskala besar di berbagai sektor bisnis yang ingin melindungi diri dari hilangnya informasi sensitif dan rahasia.

Pengguna awal meliputi perusahaan layanan keuangan, administrasi tingkat tinggi atau perusahaan industri terpilih yang memerlukan komunikasi yang aman. Evolusi menuju IP telephony menghasilkan tantangan keamanan baru untuk *enterprise* saat ini. Agar dapat terlindungi, *enterprise* tidak hanya harus mengamankan infrastruktur

komunikasi namun juga informasi infrastruktur *unications* yang di pancarkan pada setiap titik akses. Untuk menghadapi tantangan baru ini, Alcatel dan Thales telah berupaya untuk menggabungkan keahlian mereka dalam menjamin bahwa solusi komunikasi IP Alcatel memastikan tingkat keamanan yang lebih tinggi untuk *enterprise* berskala besar.

Seperti dikatakan Jean-Cristophe Giroux, Presiden Solusi Kegiatan Enterprise Alcatel, "Berkat solusi *encryption* yang dikembangkan oleh Thales, solusi IP telephony kami dapat menawarkan tingkat keamanan yang lebih tinggi dari pada telephony yang biasa kepada para pelanggan yang menginginkannya untuk melindungi bisnis mereka."



## Western Digital Launching

▶ Western Digital beberapa waktu yang lalu mengadakan serangkaian acara peluncuran produk-produk terbaru mereka di tiga kota besar di Indonesia, yaitu di Jakarta, Bandung dan Surabaya. Di Jakarta sendiri, acara tersebut diadakan pada tanggal 25 oktober 2004 di Hotel Dusit Jakarta. Dihadiri oleh Andrew Goh, Sales Manager Western Digital untuk wilayah Asia. Beberapa produk yang diluncurkan pada saat itu adalah diantaranya WD Raptor Series, WD Caviar SE Series dan juga WD Caviar Series.



## Intel - Clearwire Implementasikan WiMAX

▶ Intel dan Clearwire, mengumumkan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan kemampuan *broadband* nirkabel menggunakan WiMAX. Sebagai bagian dari kolaborasi, Clearwire mengimplementasikan WiMAX menggunakan perangkat *broadband* nirkabel dari NextNet Wireless, sebuah anak perusahaan dari Clearwire. Perjanjian tersebut meliputi produk-produk masa depan yang mendukung standar IEEE 802.16e untuk solusi WiMAX yang terdapat pada perangkat infrastruktur dan notebook.

**intel**®

## Ancaman Virus Bagle.BC Meningkat

► Beberapa waktu yang lalu, Panda Software, sebuah perusahaan antivirus mengingatkan adanya peningkatan ancaman virus Bagle.BC ke tingkat yang lebih membahayakan. Mereka juga menyebutkan bahwa virus ini dengan cepat telah masuk peringkat atas virus-virus yang paling sering terdeteksi oleh scanner online-nya. Menurut perkiraan mereka, dalam waktu yang tidak lama lagi akan banyak bermunculan varian-varian baru virus Bagle tersebut.

Beberapa jam sejak pemunculannya di akhir minggu lalu, sudah terdapat dua buah varian Bagle (yaitu virus Bagle.BD dan BE) yang menyebar melalui e-mail, jaringan komputer dan aplikasi P2P (peer-to-peer), seperti Kazaa. Virus ini menyebar melalui e-mail dengan subyek yang berbeda. Menurut data yang terdeteksi oleh Panda Software, Bagle.BC menyisip ke dalam e-mail dengan subyek antara lain: Re:, Re:Hello, Re:Hi, Re:Thank you!, Re:Thanks :), Message: :) ó :)). Attach-

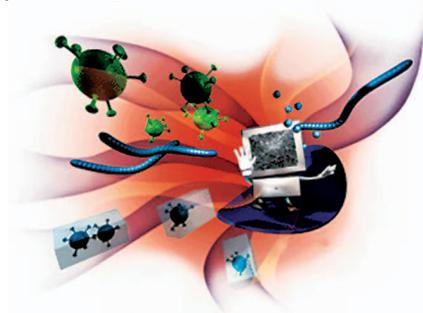
ment-nya juga bermacam-macam, ada yang dengan menggunakan ekstensi .com, .cpl, .exe atau .scr. Selain mengirimkan kembali dirinya ke komputer lain, Bagle.BC juga diklaim mampu menghentikan kerja program-program antivirus.

Jadi untuk amannya, segera update antivirus Anda. Dan pastikan Anda telah melakukan penyeleksian terhadap email-email yang hendak Anda buka. Karena bisa jadi salah satu e-mail yang masuk ke alamat e-mail Anda tersebut adalah salah satu dari varian virus Bagle tersebut.



## Kelemahan Kernel Linux

► Ditemukan kelemahan pada kernel Linux seri 2.6 yang bisa memicu terjadinya serangan denial of service di server Internet. Kelemahan tersebut ditemukan oleh Richard Hart, salah seorang ahli Linux. Menurut Richard, kelemahan tersebut disebabkan oleh integer yang mengatur iptables firewall ketika melakukan logging. Problem ini terjadi apabila fitur firewall diaktifkan. Hacker bisa dengan mudah mengirim paket IP khusus ke PC via Internet sehingga data sistem yang ada bisa dikuasai dari jarak jauh (remote) oleh penyerang.



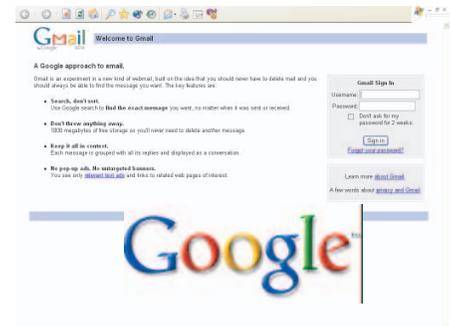
## Trojan di Linux

► Red Hat melalui situs resminya menyerukan pengguna Linux agar berhati-hati terhadap patch yang dikirimkan melalui e-mail dengan alamat 'security@redhat.com', karena sebenarnya itu bukanlah patch security tetapi merupakan virus Trojan yang bisa mengacaukan sistem keamanan. E-mail peringatan dari Red Hat biasanya selalu dikirim dari alamat 'secalert@redhat.com' dan selalu ditandatangani secara digital. E-mail palsu yang berpura-pura menawarkan solusi keamanan, juga pernah menyerang para pengguna sistem operasi Windows di tahun 2003.



## Kelemahan Pada Gmail

► Seorang hacker asal Israel, Nir Goldshlager mengatakan kepada media massa Israel bahwa terdapat kelemahan pada Gmail, service layanan e-mail dari Google. Kelemahan tersebut mampu membuat para hacker melakukan akses kedalam account Gmail dengan mendapatkan cookie file dari Gmail si pengguna terlebih dahulu, kemudian hacker tersebut dapat masuk ke account email tersebut tanpa harus memasukkan password terlebih dahulu. Namun menurut Google hal tersebut telah dapat ditangani dengan cukup baik.



## Backdoor.Alnica

► Virus berbahaya ini merupakan salah satu virus tipe Trojan Horse. Merupakan sebuah virus backdoor yang jika berhasil menginfeksi komputer maka virus tersebut mampu melakukan akses dari jarak jauh dan mengambil segala informasi yang diinginkan oleh si penyerang. Sistem operasi yang diserang oleh virus tersebut adalah Windows 2000, Windows 95, Windows 98, Windows Me, Windows NT, Windows XP. Dengan ukuran sebesar 57.856 byte, sebaiknya Anda tidak mengaktifkan service yang tidak diperlukan seperti FTP Server, Telnet ketika Anda terinfeksi virus tersebut.



## PicoPhone 1.64

► Satu lagi aplikasi gratisan yang dapat digunakan untuk melakukan *telephone internet*. Apalagi belakangan ini VoIP semakin marak digunakan juga sebagai aplikasi untuk *chatting*. PicoPhone mampu melakukan beberapa panggilan sekaligus dan juga dapat berjalan dengan baik dengan NAT routers. Pada versi terbaru ini Anda bisa memilih perangkat *audio* yang hendak digunakan dan juga Anda akan mendapatkan *source code*-nya ketika men-*download* aplikasi ini.

**PicoPhone 1.64:** <http://web.tiscali.it/vitez/>

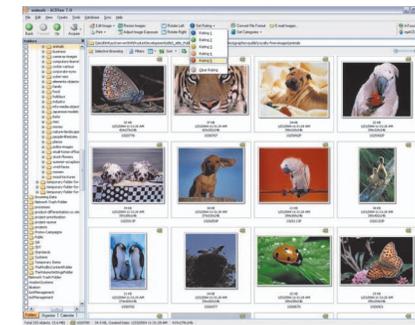


## ACDSee PowerPack 7.0

► ACDSee 7 versi terbaru dari aplikasi yang tentunya sudah tidak asing lagi bagi Anda, kini dibundel dengan *Photo Manager*, sekaligus adanya fasilitas *editing* yang lebih baik, serta kemampuan *printing* yang telah memenangkan beberapa award.

Aplikasi tersebut menyediakan banyak fasilitas baru, seperti pembuatan cover CD/DVD, pembuatan *calendar*, serta kemampuan pengiriman gambar dari *mobile phone*, melakukan *create cd*, *raw file support*.

**ACDSee PowerPack 7.0:** [www.acdsee.com](http://www.acdsee.com)



## Limnor 3.3

► Aplikasi ini merupakan aplikasi pemrograman tanpa membutuhkan *system coding* pemrograman itu sendiri. Aplikasi tersebut mampu membuat software tanpa harus menggunakan bahasa pemrograman komputer pada umumnya. Aplikasi tersebut bisa dipergunakan untuk membuat aplikasi database dengan adanya fasilitas *query* dan *search*. Pemrograman tanpa coding tersebut dilakukan dengan menggunakan objek, pengaturan properties, dan lain-lain.

**Limnor 3.3:** <http://www.limnor.com/>



## AVI MPEG WMV Joiner 1.9.5

► Sebuah aplikasi yang mampu menggabungkan beberapa potongan-potongan film dengan tipe AVI (DivX, XviD, MPEG4), MPEG-1/MPEG-2, dan juga WMV/ASF menjadi satu dalam satu file film yang besar. Aplikasi tersebut juga mampu membuat *slideshow* dengan latar belakang musik. Jika Anda memiliki banyak potongan film dan ingin menggabungkan menjadi satu buah film, maka Anda bisa menggunakan aplikasi ini.

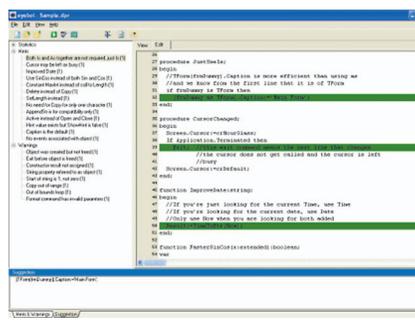
**AVI MPEG WMV Joiner 1.9.5:** [www.aomedia.com](http://www.aomedia.com)



## Eyebol Delphi Analyzer 1.20a

► Dijual dengan harga US\$ 69.95, tetapi Anda bisa mencoba aplikasi yang dipublikasikan oleh MTONER tersebut selama tujuh hari. Aplikasi itu mampu melakukan pengecekan terhadap *forms (label, hint, column heading)* dan pengkodean itu sendiri (Showmessage, MessageDlg) dalam 10 macam bahasa, menyediakan kurang lebih 50 buah anjuran dan peringatan, termasuk optimasi dan *invalid statement*.

**Eyebol Delphi Analyzer 1.20a:** <http://www.mtoner.com/>



## Microsoft Office Live Communication Server 2005

► Microsoft meluncurkan Microsoft Office Live Communication Server 2005, yang merupakan bagian dari Microsoft Office System, Live Communication Server 2005. Hadir dalam dua versi yaitu Standard Editions dan Enterprise Editions. Aplikasi ini memberi banyak keuntungan bagi perusahaan dalam hal *instant messaging* dan pengontrolan.

**MOLCS 2005:** [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)



## Nokia 9500 Communicator

► Ponsel *tri-band* yang telah dilengkapi dengan E-GPRS (EDGE) dan koneksi Wi-Fi ini adalah perangkat selular yang juga dilengkapi dengan *office solutions mobile*. Fitur yang terdapat pada ponsel ini di antaranya kemampuan *tri-band* dengan dua variasi 900/1800/1900 MHz dan 850/1800/1900 MHz, dan GPRS / E-GPRS (EDGE), serta Wireless LAN IEEE 802.11b. Dan kelebihan lain, yakni memori sebesar 80MB, dua buah layar berwarna (hingga 65.000 warna). Ponsel yang menggunakan Symbian 7.0S *series 80 platform* ini telah siap dipasaran.

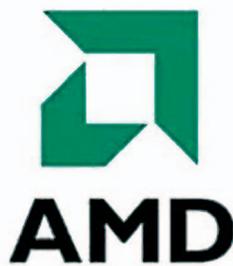
**Nokia 9500 Communicator:** [www.nokia.com](http://www.nokia.com)



## PC Emma dari AMD

► Advanced Micro Devices (AMD), telah merilis 'Emma'. Sebuah peranti untuk mengakses Internet. Peranti yang disebut *Personal Internet Communicator (PIC)* itu, menggunakan sistem operasi Windows XC atau pengembangan Windows CE. Piranti ini dilengkapi dengan processor AMD Geode GX500, DDR SDRAM 128MB, harddisk 10GB, modem, empat *port* USB serta *mouse* dan *keyboard*. Dan layar monitornya jenis LCD TFT sebesar 15 inci. Menurut AMD, peranti PIC tersebut dirancang sebagai pengganti PC desktop untuk mengakses Internet.

**PC Emma :** [www.amd.com](http://www.amd.com)



## Western Digital External Hard Drive dan Media Center

► Western Digital meluncurkan *harddisk* external dengan RPM sebesar 7200 dan memiliki koneksi ke PC menggunakan FireWire serta USB 2.0. Dengan *cache* 8MB. Pada produk tersebut juga disediakan 8-in-1 *card reader*, sehingga pengguna diharapkan dapat memperoleh banyak kemudahan dalam konektivitas dengan alat penyimpanan digital lainnya.

**Western Digital External Hard Drive dan Media Center:** [www.westerndigital.com](http://www.westerndigital.com)



## KODAK EasyShare DX7590

► Kamera dengan resolusi total sebesar 5,36 Mega Pixel ini menggabungkan lensa *zoom* optik 10x Schneider-Kreucnach Variogon (38-380 mm). Kamera ini memiliki beberapa fitur khusus, di antaranya *dual sensor*, otofokus presisi pada *low light*, mendukung hingga 16 mode pemotretan, dan memiliki 32MB *internal memory*. Kamera yang rencananya akan dipasarkan seharga Rp4.390.000 ini hanya membutuhkan waktu kurang lebih dua detik untuk menggerakkan lensa dari 1X hingga 10X.

**KODAK EasyShare DX7590:** [www.kodak.com](http://www.kodak.com)



## GIGABYTE Luncurkan GA-K8NXP-SLI motherboard GIGABYTE 80 series terbaru

► Gigabyte Technology belum lama ini kembali meluncurkan produk terbaru mereka. Produk terbaru ini mengusung teknologi High Performance SLI (*Scalable Link Interface*), dan diberi nama - GA-K8NXP-SLI. Motherboard GA-K8NXP-SLI merupakan produk seri 80 yang merupakan motherboard dengan tingkat kualitas kelas atas. Dan memang diperuntukan untuk *high end user*. Motherboard yang dikhususkan untuk para pengguna AMD Socket 939 Athlon64 FX/ 64 ini memiliki spesifikasi: Supports AMD Athlon64 FX/ 64 Processor (Socket 939), NVIDIA nForce4 SLI chipset, 2\* PCI-ExpressX16 slot, 2\* PCI-Express slot, 2\* PCI slot, Dual channel DDR400 with 4 DIMMs, support up to 4GB memory, K8 Universal-plus Dual Power System (K8 Universal-plus DPS), Dual Gigabit LAN, 4 \* Serial ATA II (nForce4 Ultra), 4 \* Serial ATA (Silicon Image 3114), 2 \* Parallel ATA, 3 \* IEEE1394b ports (T.I. solution), 10 \*

USB 2.0/1.1 ports, 8-channel AC97 audio, DualBIOS™, Xpress™ Installation, Xpress™ Recovery, Smart FAN, EasyTune™5, Bundle GN-WPKG, 802.11g wireless LAN solution. Diharapkan dengan diluncurkannya produk ini semakin melengkapi produk motherboard dari Gigabyte untuk pengguna AMD.

**GA-K8NXP-SLI :** [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)



## MCPRO 128 MB Mini SD

► MCPRO yang selama ini dikenal sebagai salah satu pembuat *memory*, baru-baru ini kembali meluncurkan 128MB Mini Secure Digital (SD). *Flash memory* tersebut sangat cocok digunakan untuk keperluan kamera digital, MP3 Player, ponsel dan alat-alat digital lainnya. Pada saat dilakukan pengujian, hasil yang didapat ternyata cukup baik. Hal tersebut terbukti dengan menggunakan 96 MB *test file*, didapat hasil didapat hasil untuk *Random Read* sebesar 7 MB/s dan *Random Write* sebesar 2874 kB/s.

**1MCPRO 128 MB Mini SD: US\$21; ATIKOM (021-6123612), Jakarta**



## TwinMos MP3 Player

► MPM S11 Mobile Music Disk 256 MB Digital Audio Player ini memiliki 256MB *internal memory*. Memiliki kemampuan *digital audio player*, *FM tuner* hingga *voice* dan *FM recording*. Juga terdapat *line in* yang memungkinkan Anda untuk menyambungkan *microphone* sebagai media *voice recording* tersebut. Alat yang mampu menyimpan hingga 30 *channel* radio FM ini juga menyediakan *microphone* internal, dan terdapat USB yang *built-in*. Kualitas suara yang dihasilkan terbilang baik dengan tersedianya lima buah pilihan *equalizer*.

**TwinMos MP3 Player: US\$85; www.twinmos.com**



## Web Camera ZC301P+MI360

► Anda bisa mengatur tingkat resolusi dari mulai 100K,300K,800K hingga 1.3 Mega Pixel. Dengan 24bit *true color video mode*, *web camera* yang memiliki ukuran sangat kecil ini cocok dipergunakan untuk ber-*chatting*. Dengan menggunakan USB *interface*, *web camera* ini mampu melakukan *image focus* dari jarak mulai 5cm. *Web camera* itu juga dilengkapi dengan lampu penerang, yang otomatis akan menyala saat kondisi sekitar gelap.

**Web Camera ZC301P+MI360: Rp. 450.000; DataPro (021-6125510), Jakarta**



## 12 in 1 USB 2.0 Card Reader

► Sangat menyenangkan apabila Anda memiliki sebuah alat pembaca media penyimpanan tersebut, apalagi dengan kemampuan membaca berbagai macam media penyimpanan digital. Alat ini mampu membaca hingga 12 macam *card* penyimpanan data. Alat yang bentuknya cukup sederhana ini mampu membaca mulai dari Secure Digital (SD) Card, Mini Secure Digital (SD), Multi MediaCard (MMC), SM, MMC, XD, RS MMC, Compact Flash I/II,MD,dan lain-lain.

**12 in 1 USB 2.0 Card Reader: US\$15; PT. Kusumo Megah Jayasakti (021-6339360), Jakarta**



## Silicon Power Compact Flash Card 1GB

► Biasanya *memory* jenis ini digunakan untuk kamera digital, atau alat lain yang memiliki tempat untuk media penyimpanan tidak terlalu kecil. Karena bentuk *compact flash* sendiri sedikit lebih tebal dan besar dibandingkan dengan *secure digital* misalnya. Ketika kami lakukan pengujian terhadap 1GB *compact flash* tersebut, menggunakan 128 MB *test file*, didapat hasil untuk *Random Read* sebesar 6 MB/s dan *Random Write* sebesar 3224 kB/s.

**Silicon Power Compact Flash Card 1GB: US\$130; PT. Kusumo Megah Jayasakti (021-6339360), Jakarta**



## My Flash 128 MB Multi Media Card

► *Multimedia card* produksi myFlash ini menawarkan media penyimpanan digital dengan performa yang terbilang cukup baik serta rendahnya tingkat penggunaan *power*. Bentuknya memang tidak terlalu berbeda dengan *memory* lain yang sejenis, tetapi ketika kami lakukan pengujian terhadap my Flash 128MB *memory* tersebut didapat hasil untuk *Random Read* sebesar 6.5 MB/s dan *Random Write* sebesar 2614 kB/s.

**My Flash 128 MB Multi Media Card: US\$22; Asia Raya computronics (021-6018488), Jakarta**



## Menyenangkan Wanita



Rhenald Kasali  
Ketua Program Ilmu  
Manajemen—Pasca  
Sarjana UI.

*Pasar wanita memang sangat besar. Konon, untuk perawatan badan saja, seorang wanita membutuhkan sampai ratusan produk.*

► *Valentine Day*, merupakan salah satu hari istimewa di bulan Februari. Bahkan Februari identik dengan warna merah muda, simbol romantisme. Kita bisa lihat di mal, seseorang atau segerombolan laki-laki sibuk berbelanja bunga, coklat atau hadiah manis lain. Semua dilakukan semata-mata (mungkin) untuk menyenangkan hati sang wanita pujaan.

Bagi seorang pria, menyenangkan hati wanita adalah hal yang susah. Coba baca buku *Man From Mars and Women From Venus*, maka Anda dapat menemukan bahwa secara prinsipal pria dan wanita memiliki jurang perbedaan. Atau tonton film *What Woman Wants*, yang dibintangi **Mel Gibson**. Kita bisa lihat Mel Gibson bersusah payah menggunakan lipstik dan *stocking* hanya untuk memahami kebutuhan belanja wanita.

Saya pernah menulis bahwa pria dan wanita sangat berbeda dalam berbelanja. Pria cenderung membaca informasi secara spesifik (*spotlight*), *key points* dan *report*. Sedangkan wanita cenderung melihat informasi konteks (*full context*), *link (match)* dengan sekitarnya, serta *rapport talk* (menceritakan proses, bukan sekedar intinya saja). Singkat kata, pria cenderung berbelanja secara logika dan wanita secara perasaan.

### Wanita Sebagai Pasar Teknologi Tinggi

Wanita sempat dianggap sebagai ‘anak tiri’ dalam target pasar teknologi tinggi. Kini kecenderungan ini mulai pupus seiring membudayanya teknologi selular sebagai gaya hidup. Nilai-nilai wanita pun diadopsi dalam produk baru. Saat ini beberapa iklan ponsel bintang utamanya wanita. Bahkan ada ponsel yang didedikasikan untuk wanita, disertai fungsi teknologi yang ‘sangat wanita’, seperti fitur kalkulasi masa subur. Responnya ternyata positif. Kesuksesan ini diadopsi para manufaktur komputer di dunia. Apple Computer merupakan perusahaan IT pertama yang jeli. Ingat warna pastel generasi pertama *notebook* Apple pasca keterpurukan mereka? Produk ini sukses luar biasa.

Contoh lain yang berhasil mengambil hati wanita adalah EA Interactive. Di tengah *trend game* berbasis petualangan maupun kekerasan, EA Interactive memperkenalkan *The Sims*. Ide ini sendiri sebenarnya tidak orisinil. Dahulu kita mengenal Tamagochi. Sebuah permainan memelihara binatang digital. Oleh EA Interactive, konsep ini dikembangkan pada manusia. Dalam *The Sims*, karakter (pria atau wanita) dimainkan seperti kehidupan sehari-hari. Karakter tersebut perlu pendidikan, mencari uang serta bersosialisasi demi kebutuhan rohani atau meneruskan kehidupan dengan berpasangan.

Sifat game yang humanis ini sangat ampuh memancing wanita. Padahal, wanita jarang menyukai game. *The Sims* maupun *expansion pack*-nya sangat laris. Bahkan kini sudah keluar *The Sims 2*. Ternyata banyak pria yang tertarik mencoba bermain game ini.

Dari dua pengalaman ini dapat ditarik dua kesimpulan berkaitan pemasaran teknologi tinggi kepada wanita. Yang pertama, dalam berbelanja wanita cenderung memperkaya *options*. Ia akan selalu bertanya, terutama ke lingkungan terdekatnya. Dalam hal ini produsen harus membangun strategi *brand* sebagai kendaraan menyakinkan wanita dan lingkungannya. Yang terakhir, teknologi harus humanis. Teknologi tinggi dengan kemasan baik, dapat terlihat humanis seperti Apple Computer. Pasar wanita memang sangat besar. Konon, untuk perawatan badan saja, seorang wanita membutuhkan sampai ratusan produk. Dengan potensi ini, sayang bila manufaktur teknologi tinggi tidak mencoba masuk dalam pasar ini.

# Memberdayakan Jaringan dalam Organisasi



Zatni Arbi  
Pengamat teknologi  
informasi.

► Di tempat Anda bekerja, kepada siapa Anda bertanya tentang hal-hal yang lebih bersifat pribadi? Misalnya, restoran Jepang yang tidak terlalu mahal atau kamera digital yang tepat untuk Anda. Lalu, kepada siapa Anda akan berkonsultasi bila menemui kesulitan dalam pekerjaan? Apakah dengan orang yang sama? Belum tentu, karena mungkin ada orang lain yang lebih tahu tentang operasi perusahaan Anda.

kemudian, bagaimana jika Anda merasa ada hal baru yang dapat meningkatkan performa perusahaan? Misalnya, Anda ingin mengusulkan agar di kantor dipasang *hotspot* Wi-Fi. Apakah Anda akan berbicara dengan orang yang sama? Mungkin sekali tidak.

Jadi, rupanya ada peran-peran yang berbeda-beda dalam organisasi Anda. Peran-peran ini biasanya justru tidak sama dengan yang digambarkan oleh diagram struktur perusahaan. Sebagai contoh, di antara peran-peran ini pasti ada “sumbu” atau *hub*, yaitu orang yang dianggap paling menguasai suatu hal tertentu. Semua akan datang ke dia untuk berkonsultasi. Namun, sumbu ini belum tentu sang direktur perusahaan.

Selain itu, Anda juga lalu melihat bahwa ada sejumlah jaringan (*network*) yang berbeda-beda pula. Bagi Anda sendiri, misalnya, ada jaringan untuk mendapatkan pengetahuan yang diperlukan untuk pekerjaan Anda, ada jaringan untuk mendapatkan dukungan ketika hendak mengusulkan sebuah inovasi, dan sebagainya.

## Quantum Theory of Trust

Beberapa waktu yang lalu, ketika transit di bandar udara Changi, Singapura, saya melihat majalah *Strategy+Business* di toko buku Times News Link. Versi *online* majalah triwulanan ini ada di [www.strategy-business.com](http://www.strategy-business.com). Edisi Fall 2004 menampilkan sepuluh inovator bisnis terkemuka di dunia. Saya lalu membelinya walau cukup mahal.

Salah satu tokoh yang ditampilkan adalah Profesor Karen Stephenson, antropolog yang kini menjadi konsultan bisnis berkaliber internasional. Perusahaan konsultannya adalah *Netform* ([www.netform.com](http://www.netform.com)). Fokus analisisnya adalah berbagai jaringan dalam perusahaan dan bagaimana jaringan-jaringan ini dapat dimanfaatkan. Dia menamakan teorinya *quantum theory of trust*. Profesor Stephenson berbicara mengenai modal intelektual (*intellectual capital*), yaitu keseluruhan pengetahuan dan pengalaman sebuah organisasi. Menurut dia, modal intelektual adalah aset yang tidak terlihat tetapi sangat bernilai. Dia menekankan betapa pentingnya meletakkan orang yang tepat dan mempertahankannya dalam perusahaan dalam rangka memupuk dan memanfaatkan modal intelektual ini.

Apa kaitan antara jaringan dan pengetahuan? Pengetahuan biasanya tersimpan di kepala orang-orang tertentu yang terhubung satu dengan yang lain secara informal melalui jaringan-jaringan tersebut. Oleh sebab itu, sebelum melakukan prakarsa-prakarsa tertentu, organisasi harus terlebih dahulu mengidentifikasi peran-peran dan berbagai jaringan yang terjalin di antara mereka dan baru kemudian memanfaatkan modal intelektual yang mengalir di dalamnya agar hasilnya jauh lebih baik.

Sampai saat ini, reformasi di Indonesia masih berjalan di tempat, kata banyak orang. Mungkin kesalahan kita selama ini adalah bahwa kurang memanfaatkan modal intelektual yang mengalir di jaringan-jaringan yang ada.

Nah, bagaimana dengan perusahaan Anda?

*Mungkin kesalahan kita selama ini adalah bahwa kurang memanfaatkan modal intelektual yang mengalir di jaringan-jaringan yang ada.*