

Panduan Harga

<b>BLACKBERRY</b>	N9	Rp 3.300.000	<b>LG</b>	Galaxy Note II	Rp 7.200.000
Style 9670 CDMA	Lumia 900	Rp 4.200.000	C375	Galaxy S III	Rp 6.000.000
Curve 9220	Lumia 920	Rp 6.500.000	Optimus L5	Galaxy Tab2 7"	Rp 3.300.000
Torch 9810	<b>SONY</b>		Optimus Pro	<b>APPLE</b>	
Bold 9790	Xperia Tipo	Rp 1.500.000	Prada 3.0	iPhone 3GS 18 GB	Rp 2.950.000
Bold Touch 9900	Xperia Miro	Rp 2.000.000	Optimus Vu	iPad Mini Wi-Fi	Rp 4.700.000
<b>NOKIA</b>	Xperia Neo	Rp 2.599.000	Galaxy Young	iPhone 4S 16 GB	Rp 6.350.000
Asha 306	Xperia Sola	Rp 3.050.000	Galaxy Chat	New iPad 4G 32 GB	Rp 7.000.000
Lumia 710	Xperia Acro S	Rp 4.700.000		iPhone 5 16 GB	Rp 8.000.000



Konsultasi Internet

Oleh

Pertanyaan dan artikel dapat dikirim ke email [koneksm@yahoo.com](mailto:koneksm@yahoo.com) atau SMS ke 083838910025

Gabung Banyak PDF

**Tanya:**  
Pak Ridwan, saya punya satu pertanyaan yang cukup penting bagi saya. Mohon bisa dibantu. Beberapa dokumen PDF yang akan saya kirimkan ke kantor pusat diminta untuk dijadikan satu dalam satu file saja. Apakah mungkin menggabungkan banyak PDF tersebut menjadi satu PDF saja? Bagaimana caranya? Terima kasih sebelumnya. (kardiman65@xxxx.xxx)

**Jawab:**  
Pak Kardiman untuk menggabungkan banyak file PDF menjadi satu, sangat dimungkinkan. Asalkan Anda mempunyai program pembuat PDF (PDF creator) di dalam komputer. Beberapa yang umum digunakan adalah Adobe Acrobat (<http://www.adobe.com/sea/products/acrobatstandard.html>), Nitro Pro (<http://www.nitropdf.com/pro>), dan PDF Architect (<http://www.pdfarchitect.org/>). Sebagai contoh, jika Anda menggunakan Adobe Acrobat (bukan Reader) maka terdapat submenu Merge Files into Single PDF di dalam menu Combine Files yang berguna untuk menggabungkan berbagai jenis file. Yang perlu Anda lakukan adalah menambahkan file-file yang dimaksudkan untuk laporan dan mengatur urutannya di dalam jendela penambahan file. Setelah selesai, pilih jenis ukuran file dan konversi yang ingin dihasilkan. Pilihan Smaller File Size akan menghasilkan ukuran terkecil yang bisa dipadatkan oleh Adobe Acrobat dengan tampilan gambar yang kualitasnya terbatas. Sedangkan pilihan Default File Size akan menghasilkan ukuran yang umum dengan tampilan gambar yang kualitasnya menengah. Sedangkan pilihan Larger File Size akan menghasilkan ukuran yang lebih besar dikarenakan tampilan gambar tidak diturunkan kualitasnya. Selisih ukuran file yang dihasilkan oleh pilihan-pilihan tersebut seringkali cukup besar, sehingga perlu Anda pertimbangkan jika dikirim melalui koneksi internet yang terbatas.

Batasi Email Fb

**Tanya:**  
Pak Ridwan yang saya hormati, saya sedikit punya pertanyaan: bagaimana cara membatasi email masuk dari Facebook. Karena akun Facebook terus mengirim aktivitas yang terjadi ke email saya sehingga sangat banyak yang masuk ke inbox email saya. Trus dengan cara bagaimana saya harus membatasi? Sebelum dan sesudahnya saya ucapkan banyak terimakasih. (mrjack4313@gmail.com)

**Jawab:**  
Mr Jack, jika Anda menginginkan Facebook tidak mengirimkan laporan setiap aktivitas ke email, maka Anda bisa menonaktifkan atau membatasi fitur tersebut yang ada di dalam akun Facebook. Masalah terlebih dahulu ke dalam akun Facebook yang Anda punya. Kemudian ketik alamat <https://www.facebook.com/settings?tab=notifications> untuk masuk ke dalam pengaturan notifikasi atau pemberitahuan. Klik Edit di sebelah baris Email yang ada di dalam bagian How You Get Notifications. Selanjutnya pilih opsi Only notifications about your account, security and privacy untuk membatalkan semua pemberitahuan kecuali yang terkait dengan keamanan untuk menonaktifkan pengiriman info aktivitas ke dalam email. Jika Anda hanya ingin membatasinya dengan menentukan aktivitas mana saja yang boleh dikirim ke dalam email, pilihlah Important notifications about you or activity you've missed. Selanjutnya Turn On atau hidupkan aktivitas yang ingin tetap dikirimkan ke email Anda. Kemudian tekan tombol Close. Semoga berhasil.

Tautan di Blog

**Tanya:**  
Pak Ridwan, saya dan teman-teman sedang membuat blog yang akan memuat artikel-artikel di blog tersebut dengan sumbernya. Pertanyaan saya, bagaimana cara mengubah tautan tersebut? Terima kasih. (hafizmuhammad97@xxxx.xxx)

**Jawab:**  
Hafiz, jika yang dimaksudkan adalah tautan di dalam artikel, maka Anda bisa melakukannya dengan mudah di dalam Blogspot. Masukkan kembali ke dalam halaman penulisan artikel dan klik pada teks yang tautannya akan diganti. Selanjutnya akan muncul popup frame yang berisi tulisan Go to link, Change, dan Remove. Klik pada tulisan Change dan gantilah alamat di dalam kotak isian Web Address dengan alamat yang Anda inginkan. Selanjutnya tekan OK untuk menyimpan. Sedangkan jika yang dimaksudkan adalah tautan di dalam gadget atau widget yang muncul di sisi kanan ataupun kiri blog, maka masuklah ke dalam menu Layout. Kemudian klik Edit pada gadget Link yang ingin diganti tautannya. Jika gadget yang digunakan berupa Link List, maka akan ada tulisan Edit di setiap alamat. Klik Edit dan gantilah dengan alamat yang baru. Setelah itu, simpan penggantian alamat tersebut dengan menekan tombol Save. Setelah selesai mengganti semua tautan, tekan tombol Save untuk menyimpan semua penggantian tersebut. Cukup mudah, bukan?

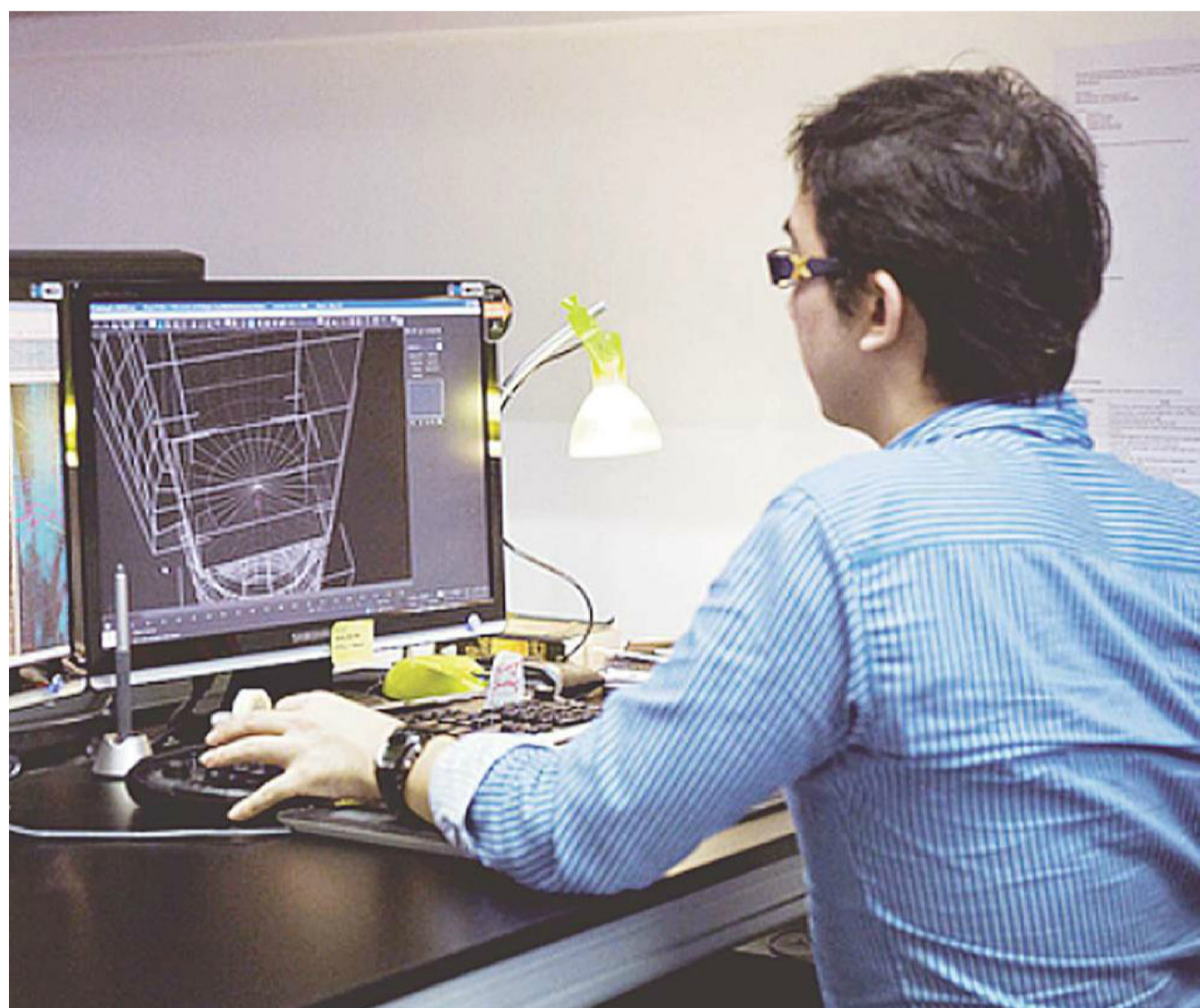
Membagi Email

**Tanya:**  
Pak, saya punya kepanitiaan kegiatan dan menggunakan email untuk komunikasi dengan peserta. Saya menginginkan email yang masuk ke dalam email panitia bisa dibagikan ke teman-teman yang lain, termasuk saya. Jadi semuanya akan mendapatkan Bagaimana caranya? Terima kasih sebelumnya. (natalie\_susana@xxxx.xxx)

**Jawab:**  
Natalie, cara termudah adalah dengan membuat mailing list atau grup dan meneruskan (forward) email panitia ke dalam mailing list tersebut. Pertama-tama, buatlah mailing list tersebut (misalkan di [groups.google.com](https://groups.google.com)). Kedua, masukkan alamat panitia ke dalam grup melalui mekanisme penambahan langsung anggota pada menu pengelolaan anggota. Kemudian, masuklah ke dalam akun email panitia dan aturilah alamat penerusan ke email panitia. Verifikasi diperlukan pada saat Anda mengatur menambahkan alamat mailing list ([nama-grup@googlegroups.com](mailto:nama-grup@googlegroups.com)). Setelah dilakukan verifikasi, maka semua email yang masuk ke panitia akan diteruskan ke mailing list. Selanjutnya oleh mailing list akan dibagikan ke semua anggota grup. Semoga berhasil. (38)

● Ridwan Sanjaya  
<http://www.gametechnology.info>

# Guru Bikin Game Kenapa Tidak?



TENTU sudah banyak orang yang mengetahui atau memainkan berbagai produk game untuk kepentingan pendidikan. Semua jenis permainan tersebut tersedia bukan hanya di rak toko-toko buku tetapi juga tersebar luas di internet. Bagaimana jika karya tersebut dibuat oleh para guru yang secara langsung menguasai konten pendidikan?

Sebagian besar permainan tersebut dibuat oleh para programmer atau ahli komputer yang mempunyai keahlian bahasa pemrograman tertentu. Dalam proses pembuatannya, programmer berpedoman pada *gameplay* atau aturan-aturan dan konsep dalam permainan yang telah dirancang sebelumnya.

Jika permainan yang dibuat nantinya ditujukan untuk kepentingan edukasi, maka dalam merancang *gameplay* para programmer seringkali harus berkonsultasi dengan para guru atau praktisi pendidikan. Dengan begitu, konten pendidikan yang disampaikan untuk target pemainnya bisa sesuai dengan tujuan permainan.

Guru sebagai pihak yang secara langsung menguasai konten edukasi, tentunya bisa saja menjadi sumber ide permainan edukasi yang tidak pernah habis. Berbagai permainan sebetulnya bisa diciptakan oleh setiap guru untuk kepentingan belajar-mengajar.

Namun, tentu yang menjadi masalah adalah teknis pembuatannya. Tidak semua guru mempunyai keahlian dalam membuat program. Mendalami keahlian baru dalam pembuatan program tentu juga membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Tak banyak yang tertarik untuk melakukan hal tersebut.

Seandainya pembuatan game dapat seperti membuat presentasi di PowerPoint, tentu guru akan mudah dalam membuat program permainan untuk setiap mata pelajarannya atau bahkan setiap pertemuan di kelas.

Padahal, jika melihat beberapa tahun sebelumnya, pembuatan presentasi dengan PowerPoint untuk setiap pertem-

muan di kelas merupakan hal yang jarang dilakukan. Namun, sekarang, mempersiapkannya bukan merupakan hal yang asing bagi kebanyakan guru.

**Mudah Didapat**

Apabila ada cara untuk mempermudah pembuatan game, tanpa harus menjadi programmer atau menguasai bahasa pemrograman, tentu hal itu akan sangat bermanfaat dan memudahkan guru untuk membuat variasi kuis atau ujian yang menarik. Siswa juga bisa lebih memahami konsekuensi setiap langkah yang diambilnya terkait dengan materi pelajaran di dalam permainan tersebut.

Di zaman internet sekarang ini, banyak hal yang sulit menjadi mudah karena adanya mesin pencari. Berbagai perangkat lunak yang berkecukupan di internet untuk membantu memecahkan permasalahan atau menghasilkan terobosan baru, dapat dicari melalui mesin pencari tersebut.

Kita juga dapat dengan mudah menemukan *software* pembuat game yang tidak mengharuskan penguasaan penggunaan untuk menguasai bahasa pemrograman. Beberapa program tersebut antara lain RPG Maker, FPS Creator, dan Adventure Maker.

Guru yang menggunakan *software* ini hanya perlu membangun cerita yang menarik dan mengisinya dengan konten

yang menantang agar bisa membuat game yang dihasilkan digemari oleh para siswanya.

Tanpa butuh waktu tutorial yang lama, seorang guru dapat dengan mudah membuat sendiri permainannya yang pertama. Semakin terbiasa menghasilkan karya-karya permainan, waktu untuk menghasilkan setiap permainannya juga akan semakin pendek.

Kemudahan inilah yang akan ditemukannya oleh para pendidik dalam seminar bertajuk "Menajamkan Edukasi melalui Pengembangan Game" yang bakal digelar di kampus Unika Soegijapranata Semarang, Sabtu (9/2) mendatang. Dalam seminar tersebut akan dijumpai langkah-langkah pembuatan game secara mudah, baik untuk komputer desktop maupun tablet.

**Lebih Menyenangkan**

Harapannya, dengan konten edukasi yang dikuasai oleh guru dan praktisi pendidikan, ide luar biasa yang tak terbatas bisa dikembangkan untuk membuat siswa menjadi lebih mudah dan lebih menyenangkan dalam mempelajari suatu pengetahuan.

Karena dalam praktiknya, permainan komputer yang dibuat tidak selalu semata-mata harus untuk mempelajari sesuatu namun bisa disisipkan sebagai spirit. Dengan begitu siswa tidak seperti dihadapkan pada buku pelajaran, tetapi lebih

mirip mempelajari pengetahuan di luar ruangan atau *outdoor class*.

Bahkan jika game yang dikembangkan oleh guru merupakan jenis yang digemari oleh siswa-siswa saat ini, maka konten edukasi akan lebih mudah masuk dalam setiap bagian permainan yang dijalankan.

Formulasi permainan tersebut mengingatkan kita pada permainan yang menyisipkan spirit kekerasan namun dengan memutarbalikkannya menggunakan spirit pengetahuan yang kontennya ada di tangan para guru.

Semakin banyak permainan yang diciptakan, maka semakin meningkat kualitas permainan yang akan dihasilkan di waktu-waktu yang akan datang. Apalagi jika pengembangannya tidak hanya terbatas pada komputer desktop tetapi juga tablet ataupun *smart-phone*.

Bahkan bukan tidak mungkin, karya game edukasi yang dihasilkan oleh guru-guru tersebut nantinya dapat dikembangkan secara meluas, sehingga dapat menciptakan potensi finansial yang tentunya bukan hanya bermanfaat bagi guru tetapi juga siswa dan pengembangan konten pendidikan di masa depan. (38)

GADGET

## HTC One Andalkan Sensor Kamera Ultrapiksel



JIKA dilihat sekilas, desainnya mirip sekali dengan BlackBerry Z10. HTC One adalah produk terbaru keluaran HTC yang dirilis di dua tempat berbeda yaitu di New York dan London pada Selasa (19/2) waktu setempat.

One disiapkan HTC sebagai jagoan untuk menghadang dominasi Samsung dan iOS di persaingan pasar *smart-phone*.

Selama ini, HTC kurang terdengar namanya di kalangan penggemar gadget meskipun produk-produknya mengusung teknologi terbaru dan mumpuni. Bisa jadi ini disebabkan oleh faktor pemasaran yang kurang efektif.

One mengusung teknologi tinggi dengan kecepatan prosesor Quad-core 1,7 GHz Krait 300 di saat yang lain mentok sampai 1,5 GHz. Hasil *benchmark* luar biasa dan belum ada *smartphone* yang mencapai nilai 12.417. Gebrakan lain yang coba ditawarkan adalah teknologi sensor kam-

era yang disebut dengan ultrapiksel, di saat *smartphone* lainnya masih mengandalkan megapiksel. HTC rupanya mencoba menyalip Nokia dengan beberapa fitur andalan di sisi kamera.

Sejatinya, One hanya memiliki kamera dengan resolusi 4 megapiksel. Adapun teknologi ultrapiksel bukan ukuran satuan kamera melainkan penamaan dari teknologi sensor kamera yang diusung oleh HTC. Sama halnya teknologi Pureview di Nokia Lumia.

**Lebih Terang**

HTC mengklaim sensor yang disebut ultrapiksel tersebut mampu menangkap 300% cahaya lebih banyak, 3 kali lebih terang jika dibandingkan dengan ponsel lain yang berkamera 8 megapiksel.

Dengan begitu, memotret di malam hari atau di lokasi yang redup cahaya bukan masalah untuk *smartphone* ini.

One dilengkapi fitur *optical image stabilization* yang mampu meredam guncangan

saat memotret dan HTC ImageChip untuk memotret resolusi HD. Hasil jepretan kamera mencapai resolusi 1920 x 1080 piksel, dan untuk merekam video mencapai 60 fps.

Sedangkan kamera depannya dibekali sensor 2,1 megapiksel dengan lensa sudut lebar yang juga mampu merekam video beresolusi 1080 piksel. Tidak ingin kalah dengan iPhone 5, One juga dapat memotret dengan fitur panorama hingga 360 derajat.

Fitur yang tak kalah menarik adalah HTC Zoe. Dengan fitur tersebut pengguna dapat melihat lima foto sebelum menekan tombol *shutter* atau jepret dan 15 foto tambahan setelah menekan tombol jepret. Fitur tersebut juga berlaku di perekaman video, mampu menangkap 3 detik video sebelum menekan tombol *shutter*.

Dengan begitu pengguna dapat memilih foto terbaik dan tidak ketinggalan detik-detik momen terpenting. Sayangnya, ponsel ini hanya tersedia dua pilihan memori internal 32 dan 64 GB dan tidak mendukung memori eksternal seperti kebanyakan *smartphone* Android. (38)

● Dede Ariyanto

<b>Spesifikasi</b>	
Dimensi	: 137,4 x 68,2 x 9,3 mm, 143 gram
Jaringan	: GSM 850/900/1800/1900 3G HSDPA, 4G LTE
Display	: Layer sentuh kapasitif Super LCD3 4,7 inci, 16 Juta warna, 468 ppi
OS	: Android v4.2 Jelly Bean
CPU	: Quad-core 1.7 GHz Krait 300, Snapdragon, RAM 2 GB
Storage	: internal 32/64 GB
Internet	: Wi-Fi, HSDPA, Hotspot Tethering
Konek	: Bluetooth v4.0, microUSB, Infrared
Kamera	: Primer 4 MP, LED flash Sekunder 2.1 MP
Fitur	: Accelerometer, NFC, A-GPS
Harga	: Berkisar 6.500.000