



Bagian 1 dari 2 Artikel

KDE (K Desktop Environment), sebuah lingkungan *desktop* yang terkenal stabil, mudah digunakan, dan cocok untuk pemula, ternyata telah melalui perjalanan panjang selama tiga generasi hingga versi 3.1-nya yang paling mutakhir.

Sejarah KDE

KDE, sebuah proyek *open source* besar dengan 800 lebih kontributor dan 2,6 juta baris program, tidaklah serta merta muncul begitu saja seperti mainan seorang pesulap. Sejak kelahirannya Oktober 1996, proyek KDE sudah melewati masa balitanya dengan peluh dan segala kericuhan. Tulisan ini mencoba mengangkat beberapa sisi lain dari hikayat perjalanan KDE, mulai kelahirannya hingga penyebarannya ke berbagai penjuru dunia.

Dari Tubingen ke Penjuru Dunia

Matthias Ettrich adalah seorang mahasiswa Universitas Tubingen, Jerman yang di pertengahan tahun 90-an dikenal sebagai programer LyX. Ketika masa-masa penggunaan TeX sebagai *typesetter* yang profesional merambah ke mahasiswa, Matthias melihat bahwa ada hal yang masih lowong dengan LaTeX: sebuah antarmuka grafis. Tidak ada yang menyangkal bahwa cetakan hasil typesetting LaTeX sungguh berkualitas, akan tetapi banyak pula yang mengeluhkan susahnyanya menggunakan LaTeX sehari-hari. Memang, bagi kebanyakan orang menjalankan perintah baris yang penuh dengan trik sana-sini lebih mirip dengan pekerjaan seorang

programer tatkala melakukan *compile* programnya.

LyX adalah aplikasi kecil yang akhirnya menjadi "bayi" kesayangan Matthias. Apa yang ditawarkan LyX sesungguhnya relatif sederhana: kemudahan menyusun dokumen dengan tampilan grafis yang menggunakan menu dan fitur ala WYSIWYG (*What You See Is What You Get*). Namun, sebenarnya sendiri LyX adalah *front-end* untuk LaTeX. Dengan kata lain, LyX tetap memanfaatkan LaTeX manakala akan mencetak dokumen. Hasil akhirnya, seorang pengguna bisa menikmati kecanggihan LaTeX namun dengan kemudahan antarmuka grafis.

Bersyukurlah bahwa Matthias Ettrich tidak berhenti hanya dengan LyX. Di satu masa sekitar musim gugur tahun 1996, ia mengirimkan e-mail ke *mailing list* LyX:

To: lyx@via.ecp.fr

Subject: Kool Desktop Environment

From: ettrich@peanuts.informatik.uni-tuebingen.de

Date: Mon, 14 Oct 1996 15:19:00 +0100 (MET)

Reply-To: lyx@zen.via.ecp.fr

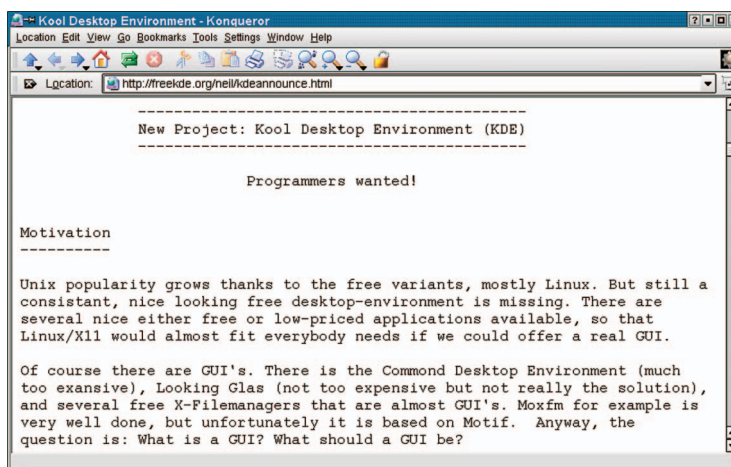
Sender: owner-lyx@zen.via.ecp.fr

Hello,

I try to start another project with the goal to make Unix/X11 more userfriendly. I just want to start this and do little coding, most of my programming time will still go into the LyX development.

yang diikuti dengan penjelasan panjang lebar mengenai visinya sendiri tentang *Kool Desktop Environment*, proyek yang sasarannya adalah membuat Unix menjadi ramah dan mudah digunakan (*user friendly*). Belakangan nama Kool Desktop Environment ini diringkaskan menjadi KDE saja dan malahan akhirnya K pada KDE tidak lagi berasosiasi dengan *Kool*.

» Catatan bersejarah: kelahiran KDE



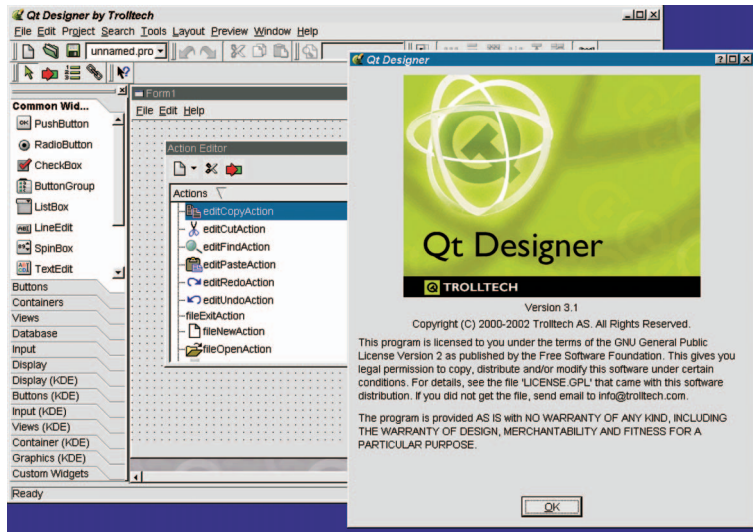
Di samping lingkungan desktop, KDE juga menawarkan sejumlah aplikasi yang sangat bermanfaat. Ada *file manager* untuk mengurus file dan harddisk, *Control Center* guna mengatur berbagai konfigurasi sistem (*KControl*), *image viewer* untuk melongok isi file gambar, *terminal emulator* bernama Konsole, *e-mail client* (*KMail*), dialer (*kppp*), *organizer* (*KOrganizer*) dan puluhan aplikasi lainnya. Selain memiliki konsistensi tampilan (dalam soal menu, ikon, dan tata warna), kesemua aplikasi ini juga saling terintegrasi dengan baik. Sebagai contoh, mengklik file PNG di *file manager* akan otomatis mengeksekusi *image viewer* sehingga isi file PNG tersebut bisa dilihat dengan mudah.



Karena menawarkan sesuatu yang baru dan memikat, KDE 1 cepat sekali menarik perhatian orang. Tercatat SuSE, sebuah distro yang bermarkas di Jerman, menyertakan KDE 1 pada SuSE versi 6.0. Di sisi lain, meski RedHat saat itu belum melirik KDE, instalasi KDE 1.0 dalam bentuk paket RPM tidak resmi plus



www.infolinux.web.id



▲ Qt, fondasi dasar KDE yang melahirkan perdebatan

petunjuk instalasinya untuk RedHat 5.2 telah tersedia dan langsung dicoba oleh banyak orang. Pun tersedia paket-paket serupa untuk distro lain.

Di sisi lain, kesuksesan KDE 1 tidak membuat tim programer KDE (yang akhirnya kian bertambah) lantas onggang-onggang kaki. Melalui serangkaian kerja keras yang penuh semangat, versi perombakan pertama yang dirilis sebagai KDE 1.1 hadir bulan Februari 1999, yang disusul dengan perbaikan kecil (KDE 1.1.1) bulan Mei dalam tahun yang sama. Tidak kurang, berbagai media pun mulai meliput kehadiran sang pendatang baru ini, mulai dari majalah *LinuxJournal*, eksepsi *LinuxWord Expo*, hingga arena CeBIT 1999 di Hannover. Alhasil, beberapa penghargaan juga berhasil diraih, antara lain LinuxWorld Editor Choice Award 1999, "Software

Innovation of the Year" CeBIT 1999, dan Linux Journal 1999 Readers' Choice.

K=Kontroversi?

Bahagiakan semuanya dengan kedatangan KDE? Ternyata tidak. Beberapa orang, termasuk **Richard Stallman**, yang dengan keras menyuarakan kampanye *Free Software* menolak kehadiran KDE. Hal ini bukan karena KDE itu sendiri yang nyata-nyata merupakan peranti lunak yang bebas dan *open source*. Alasan utamanya adalah bahwa mereka tidak merasa nyaman karena KDE dibangun dengan *toolkit* bernama Qt, keluaran dari sebuah Trolltech AS, sebuah perusahaan peranti lunak di Oslo, Norwegia. Hingga saat itu, Qt bukanlah merupakan pustaka yang bersifat *open-source*. Alhasil, meski KDE benar-benar tergolong open source, kehadirannya sendiri ditentukan oleh keberadaan Qt yang komersial. Di sisi lain, ada pula orang-orang yang tidak peduli dengan urusan lisensi seperti misalnya **Linus Torvalds** yang memberikan komentar:

My opinion on licenses is that "he who writes the code gets to chose his license, and nobody else gets to complain". Anybody complaining about a copyright license is a whiner.

Persoalan Qt ini meluas sehingga akhirnya muncullah berbagai gagasan untuk mengatasi permasalahan ini. Yang paling sederhana tentu adalah dengan membuat Qt menjadi sebuah produk open source. Trolltech sendiri telah diminta oleh berbagai kalangan untuk melakukannya. Akan tetapi, karena model bisnis Trolltech tidak mengizinkan hal ini, maka keinginan tersebut tidak dapat diakomodasi.

Lahir pulalah sebuah proyek yang bernama *Harmony*. Tujuannya adalah menciptakan versi Qt yang open source. Pengembangannya sendiri benar-benar di luar Trolltech dan tidak bersangkut paut dengan Qt yang asli. Diharapkan, jika kelak proyek Harmony tuntas, maka semua peranti lunak yang memanfaatkan Qt (jelas termasuk KDE) dapat

Titisan Viking

Norwegia, negara yang *mojok* di utara Eropa ini barangkali populer karena bangsa Vikingnya yang melegenda, sebut saja Eric Si Merah yang menguasai Greenland. Kisah kerakyatannya juga tidak kalah masyhur, *troll* alias monster kuno yang mengerikan (dan setidaknya dicukilkan di *Lord of The Ring* dan *Harry Potter*) disebut-sebut berasal dari daerah mereka. Di abad informasi seperti sekarang, Norwegia bagi kalangan pengamat software sering langsung terasosiasikan dengan *Trolltech*, sebuah perusahaan yang bermarkas di Oslo dan memproduksi toolkit bernama Qt (perhatikan sama nama Trolltech yang masih mengandung *troll*). Tetapi tunggu dulu, di kota yang sama ada pula *Opera Software* yang menghasilkan Opera, browser yang mengklaim diri sebagai yang tercepat di muka bumi. Bukan kebetulan kalau versi Linux dari Opera dikembangkan menggunakan Qt. Selain berlandaskan justifikasi teknis, langkah demikian juga seakan ingin mempertontonkan kekompakan mereka, cucu-cucu bangsa Viking.

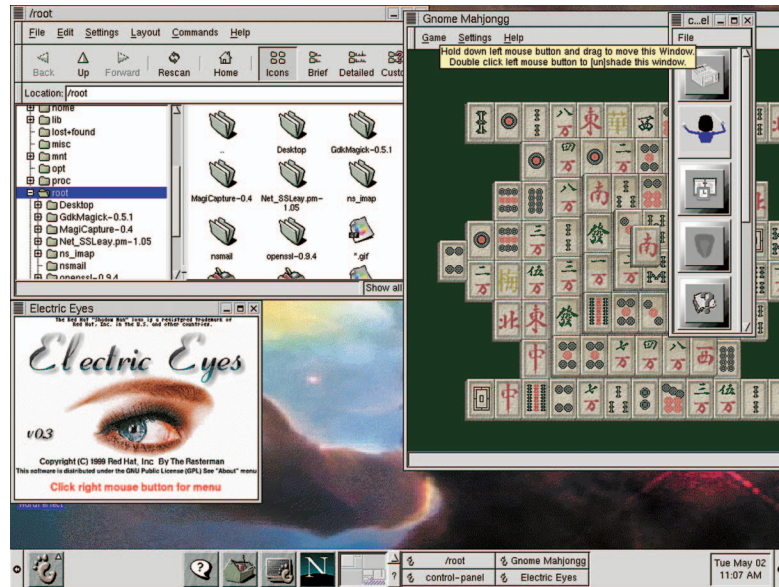
dialihkan untuk menggunakan pustaka Harmony tanpa perlu mengubah programnya sedikit pun. Idennya kurang lebih serupa dengan Mesa3D yang merupakan implementasi open source dari OpenGL. Dalam perkembangannya, proyek Harmony tidak menarik bagi banyak *developer* sehingga mati perlahan-lahan dan resmi ditutup pada Januari 1999.

Pilihan lain yang akhirnya sukses adalah mengembangkan lingkungan desktop alternatif yang sejajar dan dapat menggantikan KDE. Inilah yang dirintis oleh **Miguel de Icaza** dengan proyek GNOME (*GNU Network Object Model Environment*). Diluncurkan Agustus 1997, GNOME dirancang untuk menjadi produk yang benar-benar sesuai standar *Free Software Foundation*. Karenanya, toolkit grafis yang dijadikan pendukung GNOME adalah GTK+, yakni sebuah pustaka yang sebelumnya dikenal sebagai fondasi bagi GIMP (*GNU Image Manipulation Program*), yang benar-benar *free software* (dengan lisensi LGPL).

Kehadiran proyek GNOME dan berbagai tekanan-tekanan dari para advokat peranti lunak akhirnya mencairkan sikap Trolltech. Akhir tahun 1998, mereka akhirnya memutuskan untuk melepaskan versi Qt untuk Unix/X11 dengan QPL (*Qt Public License*) yang menjadikan Qt sebagai produk open source. Sekitar dua tahun kemudian, Trolltech juga menambahkan pilihan kemungkinan GNU GPL (*General Public License*) versi 2.

Tentu saja, Qt yang menjadi open source tidak menyebabkan proyek GNOME berhenti. Karena sudah terlanjur jalan, maka melewati masa-masa awal pengembangan yang berliku-liku, tim GNOME dengan komandan Miguel de Icaza akhirnya melepas GNOME 1.0 pada bulan Maret 1999. Rilis yang dilakukan di LinuxWorld Expo ini gaungnya mendunia dan memikat berbagai pihak yang mencari alternatif dari KDE.

Persaingan antara KDE dan GNOME semakin diperpanas ketika RedHat mengemas GNOME sebagai pilihan



▲ GNOME yang menjadi pesaing KDE

default. Linux Mandrake, sebuah distro yang sekarang dikenal *user friendly*, mulanya sendiri lahir sebagai varian RedHat tetapi menggunakan KDE sebagai default, versi paling awalnya keluar di bulan yang sama dengan dirilisnya KDE 1. Sementara itu, SuSE tetap setia dengan KDE bahkan hingga saat sekarang.

Banyak pihak yang melihat bahwa perseteruan KDE vs GNOME sebagai hal yang buruk. Jikalau kedua tim bergabung, maka tentu hasilnya akan lebih dahsyat dan tidak akan energi yang terbuang percuma. Di sisi lain, justru adanya persaingan seperti ini akan memancing kemunculan inovasi yang membuat masing-masing kubu menjadi semakin kompetitif. Sementara itu, secara teknis sendiri tim developer KDE dan GNOME menggunakan pendekatan dan teknologi yang berbeda, dan sudah barang tentu akan memakan waktu dan tenaga untuk saling diselaraskan.

Bagi kebanyakan pengguna komputer, baik KDE ataupun GNOME bisa saja dianggap sebagai berkah. *Toh*, kelebihan penggunaan free software adalah adanya kebebasan penuh. Yang tidak suka KDE tinggal beralih ke GNOME, sementara itu yang merasa selernya tidak pas dengan GNOME bisa menggunakan KDE. Benar-benar pilihan yang bebas!

Ariya Hidayat (ariya@infolinux.co.id)



Sejarah KDE

Bagian 2 dari 2 Artikel

Melanjutkan cerita kelahiran KDE di bagian sebelumnya, mari kita simak bagaimana perjalanannya hingga mencapai versi 3.1 yang baru-baru ini dilepas ke publik.

Setelah edisi pertama lepas, para *developer* KDE yang jumlahnya sedikit demi sedikit bertambah memfokuskan diri untuk KDE 2. Berbeda dengan KDE 1, maka KDE 2 akan dibangun berlandaskan Qt 2. Dibandingkan pendahulunya, versi kedua dari Qt ini mempunyai banyak fitur baru, seperti dukungan *Unicode*, *theme*, *XML*, dan banyak hal lagi.

KDE 2: Serasa terlahir kembali

Mengingat beberapa bagian utama dari Qt 2 sama sekali berbeda dengan Qt 1, mau tidak mau KDE juga mengalami perombakan total. Tidak salah jika dikatakan bahwa KDE 2 adalah versi yang benar-benar baru, berbeda total dengan KDE 1. Tentu saja, pengembangannya sendiri tetap menyandang tujuan yang tetap sama: menghadirkan antarmuka grafis yang nyaman dan mudah digunakan.

Beberapa bagian internal KDE juga harus ditulis ulang, baik karena desain awal yang salah maupun demi efisiensi yang lebih baik. Sebagai contoh, panel di KDE 1 telah menjelma menjadi Kicker di KDE 2 yang lebih tangkas dan menarik. Teknologi pendukung seperti KIO pun dibangun untuk memudahkan akses data dengan mudah ke berbagai *device*, seperti

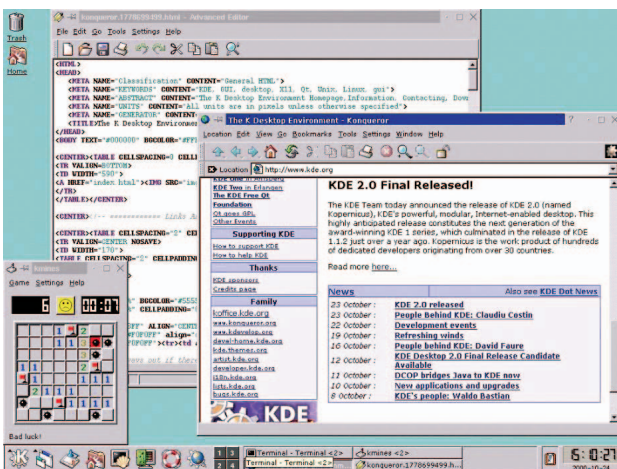
program favorit untuk akses e-mail dan *newsgroup*. Penggunaan KIO dengan baik juga menghasilkan *network-transparency* yang sangat mendukung penggunaan sebuah desktop oleh penggunanya. Sebagai ilustrasi, saat mengedit sebuah file, akan sama saja prosedurnya apakah file tersebut bercokol di harddisk lokal maupun tersimpan *server* FTP yang *remote*. Tidak perlu repot-repot *upload* secara manual.

Beberapa programmer juga menyadari pentingnya keberadaan sebuah *browser* web yang bisa diandalkan. Microsoft mengemas Internet Explorer sebagai bagian dari Windows, jadi mengapa hal yang sama tidak bisa dilakukan untuk KDE?

Mengingat ketika sekitar tahun 1999 Mozilla baru dilepas dari Netscape dan terbukti sama sekali tidak stabil, tim KDE memutuskan untuk mengembangkan sendiri *engine* untuk membangun sebuah browser web yang mendukung penuh HTML 4 dan CSS (yang akhirnya dibaptis sebagai KHTML). Aplikasi baru yang bernama Konqueror muncul ke dunia, sebuah file manager yang juga browser web (yang pastilah memanfaatkan KHTML).

Seiring dengan semakin stabilnya fondasi lingkungan desktop yang dibangun oleh berbagai *library* KDE, maka sekelompok programmer KDE juga mulai memikirkan untuk mengembangkan tambahan aplikasi KDE yang lebih serius. Karena dunia Linux miskin dengan IDE (*Integrated Development Environment*) yang notebene sangat berfaedah untuk para *developer*, maka hadirilah KDevelop, sebuah IDE modern yang berbasis KDE. Dikemas bersama KDE 2, debut pertama KDevelop (juga dilengkapi *debugger* yang terintegrasi) langsung membuat gebrakan yang manis dan lekas menjadi pilihan banyak programmer tatkala ingin mengembangkan aplikasi grafis untuk Linux.

Generasi kedua KDE



disket, drive jaringan, *share* pada Windows SMB, dan bahkan akses data via protokol seperti HTTP dan FTP.

Sadar bahwa Internet adalah tren masa depan, tim KDE juga merancang lingkungan *desktop* yang bersifat *Internet-ready*. Alhasil, dimulailah polesan yang lebih baik terhadap KMail dan KNode yang menjadi

Sebagai sang pendahulu, KDE 1 sering dicemooh terlalu mencoba tampil mirip dengan Microsoft Windows. Melalui dukungan *widget style* yang ada ditawarkan Qt 2, maka KDE 2 tidak lagi dapat disebut sebagai tiruannya Microsoft Windows.

Dengan berbagai pilihan style yang ada, sebuah desktop yang menggunakan KDE 2 bisa saja dibuat serupa dengan Mac, Windows, BeOS, Motif, atau berbagai ragam pola tampilan yang lain. Kalau sebelumnya KDE 1 masih menoleransi *user* dengan keterbatasan warna pada monitornya, maka seiring dengan meluasnya kartu grafis yang menghadirkan kekayaan *True Color*, maka KDE 2 juga menghadirkan ikon dan tata warna yang lebih kaya akan nuansa.

Kira-kira setahun menjelang rilis, diselenggarakan pula KDE Two, sebuah *hackfest* di Erlangen, Jerman yang tidak hanya untuk mengikuti tradisi KDE 1.x, tetapi juga menjadi ajang tukar pikiran sejumlah developer inti KDE yang memang kebanyakan berdomisili di Eropa.

Belakangan terbukti bahwa menulis ulang KDE, sehingga dapat memanfaatkan sepenuhnya kekuatan Qt 2 memakan waktu dan energi yang besar. Berbeda dengan KDE 1.x yang relatif sederhana, KDE 2 adalah proyek yang lebih serius. Developer-nya juga semakin tidak main-main, sebelum akhirnya dirilis Oktober 2000, KDE 2 telah melewati 5 versi beta dan 1 RC (*Release Candidate*). Ketika itu adalah **Waldo Bastian** (yang bekerja di SuSE) bertindak selaku sang *Release Coordinator*.

Karena meningkatnya dukungan Unicode, maka KDE mulai dapat digunakan di negara-negara yang menggunakan aksara non-Latin, seperti misalnya Arab, Jepang, Korea, Rusia, Cina, dan banyak lagi. Memang, standar Unicode mengizinkan karakter yang lebih universal (yang tidak akan tertampung oleh himpunan karakter ASCII semata). Hal ini juga berarti secara langsung basis pengguna KDE meningkat drastis, tidak melulu mereka yang memanfaatkan huruf-huruf Latin saja.

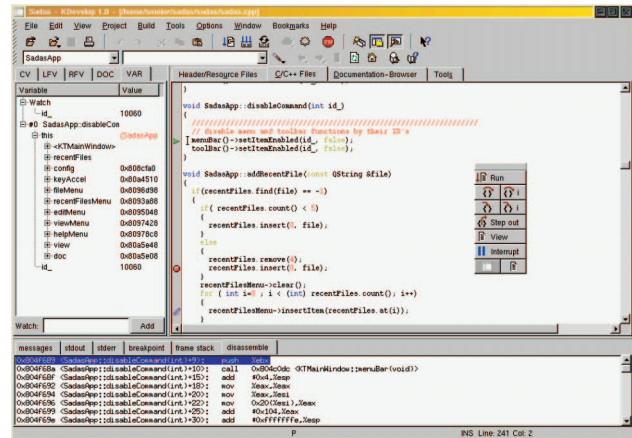
Sekali lagi, kesuksesan rilis KDE 2 juga menyebabkan beberapa penghargaan berhasil disabet, antara lain Show Favorite dan Linux Community Award di ajang LinuxWorld Expo 2000, Frankfurt, baik "Editor's Choice 2000" maupun "Reader's Choice 2000" dari *LinuxJournal*, "Best Open Source Project" di LinuxWorld Expo 2001 San Francisco, "Reader's Choice Award" dari *LinuxJournal* 2001, dan masih banyak lagi.

Beberapa versi perbaikan, yaitu KDE 2.1 dan KDE 2.2 juga menyusul rilis KDE 2.0. Selain perbaikan *bug*, terdapat juga penambahan fitur dan optimasi di versi-versi tersebut, antara lain dengan hadirnya KPersonalizer untuk melakukan kustomisasi desktop dengan cepat, restrukturisasi *Control Center* untuk kemudahan, serta peningkatan kualitas Konqueror.

Teknologi KParts untuk Konqueror dan KOffice

Yang namanya teknologi komponen ternyata mulai menjamur. Berbagai pihak yang berkepentingan dengan pengembangan peranti lunak hampir tidak melewatkan kesempatan untuk menanamkan investasi dalam penelitian di bidang ini. Bisa dimengerti, dengan membuat sebuah aplikasi terdiri atas jalinan berbagai komponen yang saling berinteraksi, hal tersebut akan meningkatkan modularitasnya. Belum lagi, kemudahan mengembangkan satu komponen tanpa terlalu bergantung kepada komponen yang lain.

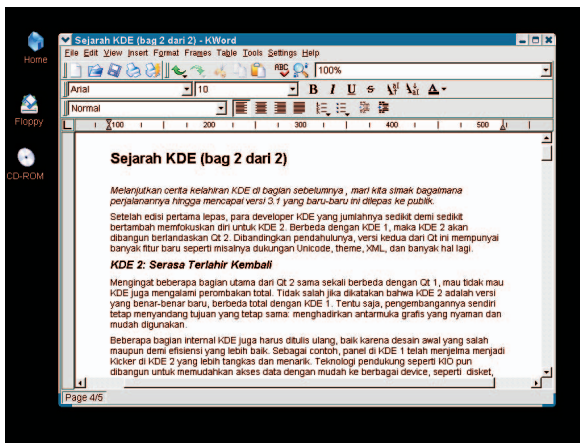
Tercatat Microsoft-lah yang gigih di garda terdepannya dengan teknologi COM (*Component Object Model*) yang belakangan diimplementasikan dalam OLE (*Object Linking and Embedding*) dan ActiveX. Sederhananya, tat kala Anda menyisipkan sebuah laporan keuangan Microsoft Excel dalam dokumen Microsoft Word, maka secara tanpa



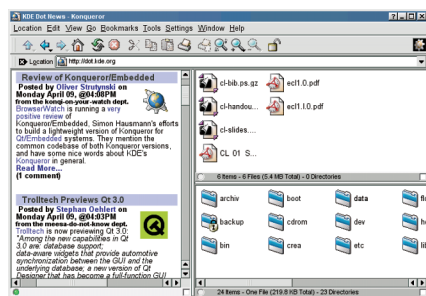
▲ KDevelop, IDE canggih dari KDEs

Tonggak sejarah KDE

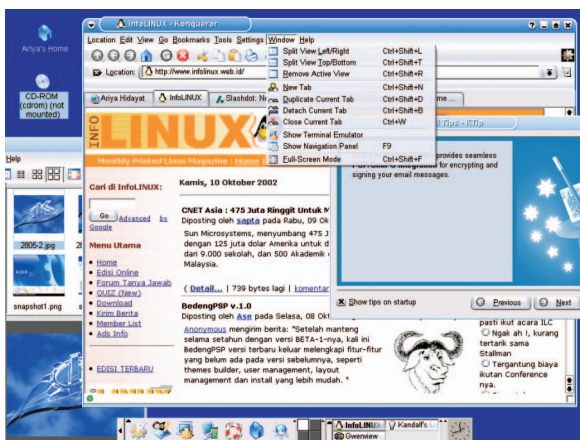
- **Oktober 1996:** KDE lahir dari inisiatif **Matthias Ettrich**.
- **Agustus 1997:** KDE-One, *hackfest* pertama di Arnsberg (Jerman).
- **Juli 1998:** Versi pertama, KDE 1.0 dirilis setelah 4 versi Beta-nya diujikan dalam tujuh bulan terakhir.
- **Februari 1999:** KDE 1.1, versi perbaikan dari KDE 1.0.
- **Oktober 1999:** KDE-Two, sebuah acara *hackfest* diselenggarakan di Erlangen (Jerman).
- **September 2000:** Trolltech mengumumkan bahwa Qt resmi dilisensi menggunakan GNU GPL (*General Public License*).
- **Oktober 2000:** KDE 2.0 dirilis (setelah melalui 5 versi Beta dan satu *Release Candidate*).
- **Februari 2001:** KDE 2.1.
- **Agustus 2002:** KDE 2.2.
- **April 2002:** Generasi ketiga, KDE 3.0 dirilis.
- **Februari 2003:** KDE 3.1: stabil, aman, dan indah.



★ KWord, pengolah kata dari paket KOffice



★ Konqueror: browser, file manager, sekaligus universal viewer



★ KDE 3.1, yang paling terbaru dari KDE

sadar Anda sudah menjadi “korban” dari teknologi komponen ala Microsoft.

KDE pun tidak mau ketinggalan. Dipelopori oleh **Torben Weis**, dicanangkanlah proyek kecil untuk menghasilkan teknologi komponen di KDE yang dinamakan sebagai *OpenPart*. Mula-mula OpenPart mengandalkan enkapsulasi antarmuka dengan CORBA (*Common Object Request Broker Architecture*) yang relatif populer

di dunia *middleware*. CORBA memang terbukti andal dan *network-ready*.

Sayang, untuk penggunaan di dunia *desktop*, OpenPart yang berbasis CORBA terlalu lamban, bahkan dengan hingga batas yang susah ditolerir. Belum lagi kompleksitasnya yang cukup tinggi, membuat hanya sedikit developer yang punya pengetahuan cukup untuk mengembangkan komponen dengan OpenParts.

Alhasil, terjadilah perombakan besar-besaran. OpenPart ditulis ulang dan direinkarnasi sebagai KParts. Terbukti, desain yang digagaskan dalam KParts terbilang sederhana dan mudah dipelajari, namun menyimpan potensi yang lengkap untuk membangun komponen yang modern. Tidak hanya developer inti KDE seperti **David Faure** atau **Simon Hausmann** (yang memang terlibat langsung di pengembangan KParts), banyak programmer KDE pun dapat mengambil manfaat dari teknologi KParts tanpa bersusah payah menyelamai intisari CORBA terlebih dahulu.

Bila Anda sehari-hari menggunakan Konqueror, maka sesungguhnya Anda telah mendayagunakan kemampuan KParts. Sebagaimana telah disebutkan, KHTML adalah *engine* yang digunakan Konqueror dan diimplementasikan sebagai sebuah komponen KParts. Masih banyak lagi komponen lain, seperti misalnya untuk menampilkan citra, mengedit file teks, GhostScript, dan sebagainya.

Tidak heran jika Konqueror yang mendukung penuh KParts dapat bertindak sebagai *universal viewer* bagi file-file yang dikenali KDE (dan tersedia komponennya). Klik saja sebuah file PDF dalam Konqueror dan Anda akan dengan mudah melongok isinya. Hal yang sama untuk file teks, citra JPEG, PNG, PostScript, dan sebagainya.

KOffice, sebuah proyek ambisius yang bertujuan menghasilkan paket *office* terintegrasi untuk KDE, ternyata juga aplikasi yang dibanding berlandaskan KParts. Pada rilis awal KOffice 1.1, dengan **David Faure** yang saat itu masih bekerja untuk Mandrake berperan selaku *Release Coordinator*, terdapat beberapa aplikasi seperti KWord (pengolah kata), KSpread (*spreadsheet*), KPresenter (presentasi), Kivio (diagram dan *flow-chart*), serta KIllustrator (grafik vektor).

Walaupun masih terbilang belia, KOffice sudah cukup fungsional dan memberikan harapan yang cerah di masa depan. Dengan berbasis KParts, akan sangat mudah bagi aplikasi-aplikasi KOffice untuk saling bertukar data, seperti misalnya menyisipkan lembar kerja KSpread di dalam dokumen teks di KWord.

Semakin mantap dengan KDE 3

Kalau migrasi dari KDE 1 ke KDE 2 dirasakan sebagai perubahan yang drastis, maka beralih dari KDE 2 ke KDE 3 tidaklah demikian. Hal ini juga dipengaruhi kenyataan bahwa Qt 3 (yang menjadi fondasi KDE 3), secara hati-hati sudah dirancang agar tidak membawa perbedaan yang berarti dengan Qt 2.

Karenanya, proses rilis KDE 3 sendiri lebih cepat dan tidak lagi berlarut-larut. Hanya sekitar setengah tahun lepas dari beredarnya KDE 2.2, KDE 3.0 sudah muncul ke dunia, dengan **Dirk Müller** berperan sebagai *Release Coordinator*.

Mengingat waktu pengembangannya sendiri relatif singkat, tersisa banyak fitur yang diwariskan ke KDE 3. Walaupun demikian, perbaikan di sana sini (termasuk berbagai *bugfix*) tetap dilakukan seperti peningkatan kecepatan

JavaScript dan Dynamic HTML untuk Konqueror, dukungan IMAP di KMail, *style* dan *theme* yang kian lengkap, dan banyak lagi. Yang menarik adalah bahwa KDE 3 lebih cepat dan lebih irit memori dibandingkan dengan versi sebelumnya, sesuatu hal yang jarang terjadi di dunia peranti lunak komersial.

Sebuah paket aplikasi yang bernama KDE Edutainment juga memulai kiprah pertamanya berbarengan dengan KDE 3. Terdiri atas beberapa program "belajar sambil bermain", KDE Edutainment sangat tepat untuk anak-anak dan kaum remaja. Lihat saja koleksi aplikasinya, KTouch untuk latihan mengetik, KStar yang mensimulasikan peta langit, KVocTrain guna melatih kosakata, dan banyak lagi. Silakan simak *InfoLINUX* edisi Oktober 2002 yang membahas KDE Edutainment secara lebih rinci!

KDE 3 pun membawa tingkat konfigurasi ke arah yang heboh. Sebuah situs web www.kde-look.org muncul di tengah komunitas pengguna KDE yang menawarkan koleksi berbagai macam *goodies*, mulai dari *style* baru yang bisa menyulap KDE seindah MacOS, ikon-ikon bergaya Windows XP, tata warna alternatif, dan banyak lagi.

Dan setelah nyaris setahun, barulah keluar KDE 3.1, sebuah perbaikan atas rilis KDE 3.0. Yang mencolok dari KDE 3.1 adalah karena waktu pengerjaannya cukup lama, bahkan hingga melewati tiga versi beta dan tujuh RC (Release Candidate). Satu hal yang sempat menunda rilisnya adalah dilakukannya *security audit*. Sebagaimana layaknya sebuah peranti lunak yang dilepas ke publik, keamanan adalah isu yang mengingat. Tidak ada pengguna yang menginginkan lingkungan desktop-nya mendadak di-*crack* oleh pihak-pihak jahil, hanya gara-gara *remote exploit* yang belum dibenahi.

Tentu, ada juga imbuhan segudang fitur baru di KDE 3.1 seperti misalnya tampilan modern dengan Keramik dan ikon Crystal, peningkatan kecepatan Konqueror, kompatibilitas yang lebih baik di KHTML, dukungan KMail S/MIME untuk *attachment*, fasilitas *desktop sharing* yang *built-in*, tambahan berbagai

game (untuk) adanya *download manager*, dan banyak hal baru lainnya (lihat juga ulasannya di *InfoLINUX* edisi Januari 2003)!

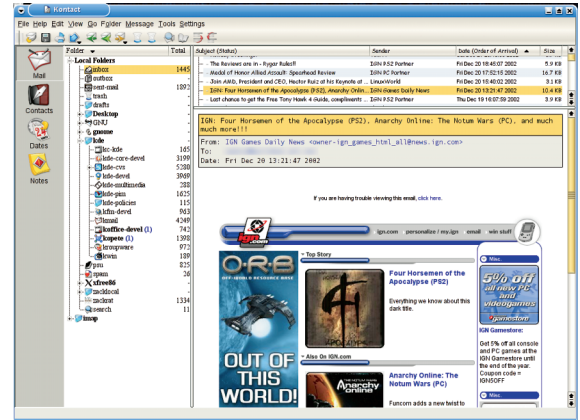
Perjalanan KDE yang telah melewati masa balitanya tidak membuat sekitar 800-an kontributor KDE lantas menjadi berpuas diri dan berhenti berinovasi. Rencana dan jadwal kegiatan sudah dibangun bersama-sama untuk generasi KDE berikutnya, termasuk KDE 3.2 yang kemungkinan hadir sekitar musim semi tahun ini.

Beberapa tambahan aplikasi akan ikut menyemarakkan KDE 3.2, seperti misalnya *Kopete* untuk *instant messaging* yang mendukung AIM, ICQ, Yahoo!, dan banyak lagi atau *Umbrello* untuk pemodelan dengan UML. Melongok kesuksesan Ximian dengan Evolution-nya, tim KDE juga mencanangkan Kontact, aplikasi khusus PIM (*Personal Information Management*) yang mirip-mirip dengan Outlook. Dengan menggabungkan aplikasi *mail*, *calendar*, dan dibubuhi dengan fitur *groupware* tentu diharapkan Kontact dapat menjadi pertimbangan bagi mereka yang ingin bermigrasi dari Outlook.

Di tengah hiruk-pikuk kampanye .NET oleh Microsoft, segelintir orang mulai mengeksplorasi bahasa C# (baca: C Sharp) yang diciptakan Microsoft khusus untuk *platform* .NET-nya tersebut. Mono, sebuah program yang juga open source, telah merintis jalan panjang yang memungkinkan aplikasi .NET dijalankan di Linux, jelas dengan menggunakan C#. Dalam kaitannya dengan KDE, *binding* dari C# ke Qt telah berhasil diwujudkan dengan proyek Qt#. Bukan mustahil bahwa dalam waktu dekat KDE# juga akan lahir, yang berarti aplikasi KDE bisa dibangun dalam kerangka C#.

Generasi ketiga KDE dirumorkan akan berumur cukup panjang, bahkan mungkin hingga versi 3.6. Setelahnya, ketika Windows XP dan MacOS X mulai terasa usang, barulah barangkali KDE 4 bakal lahir ke dunia. Kita nantikan bersama!

Ariya Hidayat (ariya@infolinux.co.id)



▲ Kontak yang akan hadir di KDE 3.2

Belasan Paket Program

Ratusan aplikasi KDE dikemas dalam belasan paket program yang didaftarkan di bawah ini. Tiga yang pertama (*arts*, *kde-libs*, *kde-base*) adalah wajib tetapi yang lain dapat diinstalasi seperlunya saja.

- **Arts:** Analog realtime synthesizer dan sound daemon.
- **KDE-Libs:** Pustaka standar yang diperlukan aplikasi KDE.
- **KDE-Base:** Komponen dasar (window manager, desktop, panel, Konqueror).
- **KDE-Network:** KMail, KNode, KNewsticker, Kppp, dan lain-lain.
- **KDE-Pim:** KAddressbook, KOrganizer, KPilot, dan lain-lain.
- **KDE-Graphics:** Aplikasi grafis seperti KSnapshot, KDVI, KGhostview, KPaint, KFax, dan lain-lain.
- **KDE-Multimedia:** Noatun, KMidi, KSCD, dan lain-lain.
- **KDE-Utilities:** KEdit, KCalc, KHexEdit, KNotes, dan lain-lain.
- **KDE-Edu:** Program-program Edutainment.
- **KDE-Games:** Berbagai permainan: KAsteroids, KPat, KTetris, dan lain-lain.
- **KDE-Addons:** Addons for Konqueror, Kate, Kicker and Noatun
- **KDE-Artwork:** Tambahan ikon, styles, wallpapers, screensavers dan dekorasi window.
- **KDE-Admin:** Berbagai tool untuk administrasi sistem.
- **KOffice:** Paket office yang terintegrasi.