



Panduan

K Desktop Environment (KDE)

TIM P2LBI

Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT)

Panduan

K Desktop Environment (KDE)

TIM P2LBI

Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT)

Panduan

K Desktop Environment (KDE)

oleh : Tim P2LBI

Semua hak cipta dari logo serta produk yang disebut dalam buku ini adalah milik masing-masing pemegang haknya, kecuali disebutkan lain.

Penerbit : Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT)

Tahun terbit : 2001

Lisensi Dokumentasi

Hak Cipta (c) 2001, BPPT

Diperkenankan untuk menyalin dan memperbanyak Dokumentasi dengan persyaratan sebagai berikut :

1. Menyertakan pernyataan hak cipta dan persyaratan yang terdapat dalam lisensi ini.
2. Tidak diperkenankan menambah, mengurangi dan menghapus lisensi.
3. Tidak diperkenankan untuk menambahkan restriksi baik secara teknis maupun legal sehingga Dokumentasi tidak dapat disalin dan diperbanyak secara bebas.

Diperkenankan untuk melakukan modifikasi atau perubahan terhadap Dokumentasi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mempertahankan pernyataan hak cipta yang terdapat dalam Dokumentasi
2. Membuat pernyataan hak cipta mengenai perubahan-perubahan yang telah dilakukan.

Buku ini ditulis dan diolah dengan menggunakan berbagai program Open Source. Penulisan dokumen dilakukan dalam format standard terbuka yaitu DocBook. Penulisan dilakukan dengan memanfaatkan beragam editor teks, GNU-Emacs, vi, pico, KDE Advanced Editor. Kemudian dokumen diproses dengan menggunakan meinproc dengan db2latex dan akhirnya dengan $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ yang akhirnya disajikan format PostScript dengan menggunakan dvips. Dalam pengolahan dokumen ini digunakan $\text{L}^{\text{Y}}\text{X}$ sebagai front-end. Juga digunakan program GIMP, xfig, serta paket graphviz dari AT&T

Tentang Kontributor

Buku ini dapat terwujud berkat kontributor besar dari komunitas Open Source dan khususnya beberapa personal. Sebagai kontributor utama dari buku ini adalah :

- Lukman Nur Hakim, asisten Lab Teknik Informatika Universitas Gunadarma
<hakeem@telkom.net>
- Ahmad Fairuz, mahasiswa Universitas Gunadarma
<ahfairuz@yahoo.com>
- Dedes SA, staf RAB Linux Indonesia
<darkee@softhome.net>

Sebagai kontributor pendukung adalah Eri Prasetyo Wibowo. Sampul dari buku ini didisain oleh Anshari
<arwinux@yahoo.com>



Proyek Pengembangan Perangkat Lunak Berbahasa Indonesia (P2LBI)

Komputer sebagai sarana yang tak dapat dipisahkan dari ICT menjadi suatu hal yang mendasar untuk dikuasai secara luas penggunaannya. Tingkat penguasaan bahasa Inggris yang rendah di kalangan masyarakat Indonesia, menyebabkan kegamangan dan keraguan untuk mulai memakai komputer. Membiarkan masyarakat luas yang tidak menguasai bahasa Inggris terjebak dalam situasi yang menyulitkan pengadopsian komputer bukanlah langkah yang tepat untuk memanfaatkan TI secara luas. Menunggu hingga tercapainya titik penguasaan bahasa Inggris di masyarakat luas sehingga baru dapat memanfaatkan komputer akanlah menyebabkan ketertinggalan pengadopsian teknologi komputer secara luas di masyarakat.

Salah satu sasaran dari Proyek P2LBI adalah tersedianya perangkat lunak dengan tatap-muka beserta beberapa aplikasi umum yang menggunakan bahasa Indonesia. Perangkat lunak ini akan disebarakan sebagai sarana pelatihan dan sarana bekerja menggunakan komputer yang murah dan handal. "Handal" yang dimaksudkan adalah kemampuan untuk mencegah kerusakan perangkat lunak ini akibat kesalahan pengguna. Dengan demikian diharapkan, makin banyak masyarakat dapat memanfaatkan komputer dengan murah dan tanpa rasa takut terhadap bahasa yang digunakan maupun terhadap kesalahan yang mungkin dilakukannya.

Daftar Isi

Kata Pengantar	viii
1 Gambaran Singkat tentang KDE	1
1.1 Desktop KDE	1
1.2 Memulai KDE	1
2 Pendahuluan	2
2.1 Apa yang Dapat KDE Lakukan untuk Anda	2
2.2 Latar Belakang KDE	3
2.3 Pengumuman Resmi	3
2.4 Bagaimana Cara Mendapatkan Komponen Baru	3
3 Instalasi	4
3.1 Kebutuhan	4
3.2 Linux: Menginstal RPM untuk RedHat, Caldera, dan SuSE.	5
3.3 Linux: Menginstal DEB untuk debian	5
3.4 Menginstal dengan TGZ di Sistem Lain	6
3.5 Perubahan yang dibutuhkan dalam Berkas Konfigurasi Anda	8
3.6 KDE pada WinBi	9
4 Tampilan Pertama KDE	10
4.1 Memulai KDE	10
4.2 Komponen Desktop	11
5 Memulai KDE	14
5.1 Mengedit Berkas	14
5.2 Memindahkan Berkas dengan Seret dan Lepas (Drag and Drop)	16
5.3 Menggunakan Baris Perintah dan Terminal	16
5.4 Mencari Berkas yang Hilang	17
5.5 Menggunakan Banyak Desktop	18
5.6 Keluar dari KDE	19
6 Menjalankan Aplikasi	20
6.1 Menggunakan Aplikasi Starter dan Panel	20
6.2 Penggunaan Perintah Baris	21
7 Gaya Desktop Pengguna	22
7.1 Folder Autostart	22
7.2 Menambah Program dan Ikon Shortcut pada K menu dan Panel	22
7.3 Membuat Berkas Baru pada Desktop	24
7.4 Menempatkan Link pada Desktop	25
7.5 Menggunakan Tong Sampah	26
8 Bekerja dengan Window	28

8.1	Apa yang harus saya lakukan terhadap window ?	28
8.2	Menggunakan Taskbar	29
8.3	Menggunakan Desktop Virtual	29
9	Mengatur Berkas	31
9.1	Menggunakan Konqueror	31
9.2	Bekerja dengan Berkas Arsip dan Jaringan	32
9.3	Menggunakan Templat untuk Mengakses Aplikasi dan Divais	33
10	Membuat Konfigurasi Desktop Anda	35
10.1	Menggunakan Pusat Kontrol KDE	35
10.2	Konfigurasi Modul	36
10.3	Manajemen Sesi	36
10.4	KDE sebuah Perjalanan yang Menyenangkan	36
11	Tip & Trik untuk Pekerjaan Sehari-hari	38
11.1	Tabel Shortcut	38
11.2	Teknik Mouse	38

Daftar Gambar

4.1	Desktop KDE	10
4.2	Tampilan KDE	11
4.3	Gambar Bantuan	13
5.1	Menjelajahi Direktori	15
5.2	Drag & Drop	17
5.3	Baris Perintah Cepat	17
5.4	KFind	18
7.1	Menu Editor	24
7.2	Tong Sampah	27
9.1	Tampilan Awal Konqueror	31
10.1	Pusat Kontrol KDE	35
10.2	Konfigurasi Modul	37

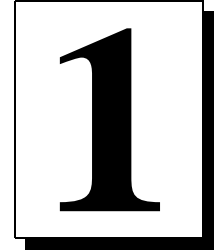
Kata Pengantar

Seringkali orang salah kaprah bahwa sistem operasi Linux tak memiliki Graphical User Interface (GUI). Padahal tersedia lebih dari 10 jenis GUI yang memiliki ciri dan pendekatan berbedal. KDE adalah salah satu GUI yang ada. Buku ini merupakan dokumen pengenalan singkat **K Desktop Environment**. Buku ini ditujukan untuk mengenalkan figur dasar KDE. Tentu saja panduan ini tidak mencakup semua aspek KDE, dan hanya menggambarkan apa yang paling mendasar penggunaan KDE untuk tugas-tugas yang paling umum. Diasumsikan bahwa pembaca sudah familiar dengan salah satu antarmuka pengguna grafis (Graphical User Interface), seperti CDE, Beos, GEM, NeXTSTEP, Mac, OS/2 atau Microsoft Windows. Buku ini tidak menjelaskan kegunaan mouse atau keyboard, tetapi akan membahas hal-hal lainnya yang lebih menarik.

Buku ini berisi tentang pengenalan lengkap, panduan instalasi KDE, penjelasan tentang antarmuka pengguna, contoh praktis tentang cara penggunaan KDE untuk pekerjaan sehari-hari, dan penjelasan bagaimana cara melakukan kustomisasi desktop KDE, serta tabel shortcut dan beberapa tip & trik. Walaupun buku ini belum lengkap dan masih banyak informasi yang masih ditulis ulang, kami berharap versi buku ini dapat bermanfaat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mungkin dimiliki para pengguna KDE

Dengan penggunaan KDE diharapkan pengguna awam lebih dapat mengadaptasi dalam mulai menggunakan sistem operasi Linux ini.

Tim P2LBI



Gambaran Singkat tentang KDE

Bagian ini ditujukan bagi pengguna yang lebih suka belajar dengan cara menjelajah dan hanya menginginkan orientasi singkat untuk memulai KDE. Bagian selanjutnya akan dibahas pengenalan lingkungan KDE secara mendalam, disertai dengan petunjuk dan shortcut. Anda dapat melewati bagian ini jika Anda ingin segera memulai, dan dapat kembali ke bagian ini jika diperlukan.

1.1 Desktop KDE

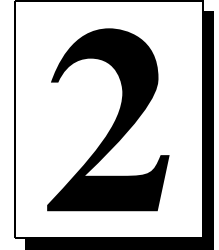
Desktop KDE memiliki tiga area:

- **Panel**, terletak di bawah layar, digunakan untuk memulai aplikasi dan berpindah antar desktop. Panel berisi Aplikasi Starter, sebuah ikon "K" besar yang menampilkan menu untuk menjalankan aplikasi dengan cara mengklik pada menu tersebut.
- **Taskbar**, terletak pada sudut kiri atas layar, digunakan untuk berpindah dan mengatur aplikasi yang sedang berjalan.
- **Desktop**, biasanya berisi berkas dan folder yang sering digunakan. KDE menyediakan banyak desktop, masing-masing desktop memiliki window. Klik pada tombol bernomor yang terletak di panel untuk berpindah antar desktop.

1.2 Memulai KDE

Di bawah ini terdapat beberapa tip untuk Anda.

- Untuk memulai aplikasi, klik tombol "K" pada panel (disebut *Aplikasi Starter*) dan pilih sebuah entri pada menu.
- Klik ikon yang tampak seperti folder bergambar rumah untuk mengakses berkas-berkas pada direktori home Anda menggunakan Konqueror, utilitas Pengatur Berkas KDE.
- Pilih **Aplikasi Starter**->**System**->**Terminal** untuk menjalankan konsol Unix, atau tekan Alt-F2 untuk membuka window baris perintah mini untuk menjalankan suatu perintah tunggal.
- Pilih entri **Pusat Kontrol KDE** pada **Aplikasi Starter** untuk mengkonfigurasi KDE.
- Tekan **Alt-Tab** untuk berpindah antar aplikasi dan **Ctrl-Tab** untuk berpindah antar desktop menggunakan keyboard.
- Gunakan tombol kanan mouse untuk mengakses menu konteks pada panel, desktop, dan beberapa aplikasi KDE.



Pendahuluan

Pada awal pengembangan UNIX, ada satu masalah besar, yaitu: Kernel yang stabil, dan perangkat lunak yang bagus dan handal. Sayangnya, hanya sedikit orang yang dapat menggunakan UNIX, karena UNIX dibuat untuk para mahasiswa dan profesional yang telah mempelajari sistem dalam jangka waktu yang lama. Sebagai contoh, metode standar untuk membaca berita USENET adalah

```
find /var/spool/news -name '[0-9]*' -exec cat {} \; | more
```

Masalah ini kini telah terpecahkan. Saat ini terdapat banyak sekali aplikasi frontend yang tersedia, seperti `tin` dan `KNode`, yang menyediakan kemudahan dalam penggunaan, graphical user interfaces (GUIs) yang intuitif. Sayangnya, GUI sedikit kurang *look-&-feel*. Librari komersial untuk programmer seperti Motif menjanjikan solusi untuk hal ini, tapi librari-librari ini terlalu mahal dan sangat lambat.

Konfigurasi program juga sangat sulit. Untuk melakukan kompilasi dilakukan dengan cara :

```
./configure  
& make  
& make install
```

hanya sedikit program yang dapat dikonfigurasi dengan menu dan skrip. Dalam beberapa kasus, Anda harus melakukan perubahan pada berkas konfigurasi secara manual. Kesalahan dalam penulisan berkas konfigurasi menyebabkan Anda melakukan *restart* pada proses konfigurasi.

Semua kontribusi yang dilakukan menunjukkan bahwa Linux dan UNIX gagal meraih pengguna yang lebih banyak. Pada waktu yang sama, banyak orang yang tidak puas dengan sistem operasi yang mereka gunakan, umumnya karena sistem operasi tersebut memiliki stabilitas dan kinerja yang buruk. Alasan lain adalah mereka tidak senang membeli komputer baru setiap kali keluar sistem operasi atau program versi baru yang mereka gunakan, karena membutuhkan RAM dan kapasitas penyimpanan yang lebih besar. Bahkan versi terbaru yang dikeluarkan menyediakan fungsi-fungsi baru yang tidak dibutuhkan.

KDE berbeda. Meskipun tidak mencoba untuk menggantikan shell UNIX standar, tapi bekerja dengan alat bantu (tool) yang membuat penggunaan UNIX lebih mudah. KDE juga ingin mencoba menarik perhatian pengguna untuk menggunakan lingkungan UNIX. Hal-hal mudah tetap dapat dilakukan dengan mudah dan hal-hal rumit tetap dapat dilakukan. Antarmuka tunggal akan disediakan, sebagai ganti dari beberapa antarmuka yang dibutuhkan saat ini.

2.1 Apa yang Dapat KDE Lakukan untuk Anda

KDE didisain terutama bagi pengguna yang baru menggunakan UNIX, dan pengguna yang tidak ingin mengalami proses rumit untuk mempelajari teknologi baru dan perintah-perintah yang tidak ada di sistem operasi lama mereka. Kami juga menyediakan banyak kelebihan untuk para pengguna UNIX yang sudah berpengalaman.

- **Untuk Anda yang baru menggunakan UNIX:** Jangan mencoba untuk menggunakan yang lain, karena Anda termasuk orang yang kami tujukan untuk perangkat lunak yang kami sediakan, yaitu:
 - Lingkungan sistem window yang bagus dan mudah digunakan.
 - Manager berkas yang handal dan mudah digunakan.
 - Konfigurasi yang mudah dan terpusat.
 - Bantuan online yang mendukung Anda dalam segala situasi.
- **Untuk Anda yang berpengalaman dalam UNIX:** Sebagai pengguna UNIX yang berpengalaman, Anda akan menyambut baik fitur-fitur baru yang disediakan oleh KDE, yaitu : **Anda tidak akan lagi menerka tombol mouse mana yang harus Anda klik, kanan atau kiri untuk mendapatkan hasil yang Anda harapkan.**
 - Emulator terminal yang ramping sehingga tidak membutuhkan banyak memori ketika Anda menjalankan banyak sesi secara simultan.
 - Desktop yang indah sehingga membuat kawan-kawan Anda merasa iri.

2.2 Latar Belakang KDE

Pada Oktober 1996, pengembang LyX Jerman, Matthias Ettrich memulai pengembangan KDE dengan mengirim surat ke USENET. Tidak lama setelahnya, beberapa pengembang yang tertarik mulai merencanakan dan memprogram bagian-bagian dari proyek baru tersebut. Setahun kemudian, window dan manajer berkas, terminal emulator, sistem bantuan, dan alat bantu konfigurasi tampilan dirilis untuk ALPHA dan *Beta testing* dan terbukti relatif stabil.

Pada Juli 1998, KDE 1.0 dirilis dan merupakan versi stabil untuk enam bulan berikutnya, sementara para pengembang terus meningkatkan KDE tanpa batasan stabilitas. Pada Januari 1999, peningkatan-peningkatan yang mereka dikonsolidasikan dan diintegrasikan untuk membuat KDE 1.1, sebagai standar baru dan versi yang stabil.

Para pengembang dan pengguna yang tertarik saling berkomunikasi melalui berbagai mailing list yang telah disebutkan dalam bagian **Mailing lists**. Jika Anda ingin membantu, lakukanlah! KDE memerlukan banyak orang yang membantu.

2.3 Pengumuman Resmi

KDE adalah perangkat lunak bebas di bawah GNU General Public License (GPL), termasuk juga semua komponen KDE. Anda dapat menduplikasi dan mendistribusikan KDE dan semua komponennya sesuai keinginan Anda, selama Anda menyertakan kode sumbernya secara lengkap. Keterangan lengkap tentang GNU General Public License (GPL) dapat dilihat di **Buku tentang Public License di Indonesia**.

2.4 Bagaimana Cara Mendapatkan Komponen Baru

Situs utama KDE terdapat di <http://www.kde.org>. Di situs ini Anda dapat menemukan semua informasi penting yang berhubungan dengan KDE, termasuk pengumuman, perbaikan kesalahan, informasi dari pengembang, panduan gaya (style guides), dokumentasi yang lengkap (termasuk versi terbaru dari buku ini), dan sebagainya. Versi terbaru dari perangkat lunak KDE terdapat di <ftp://ftp.kde.org> atau pada server cermin (mirror server) terdekat.

Direktori **unstable** selalu berisi perangkat lunak baru, tetapi kebanyakan perangkat lunak tersebut belum diuji bahkan kemungkinan belum dikompilasi. Jika Anda mencari komponen yang dapat diandalkan, Anda dapat mencarinya di direktori **stable**, yang berisi versi Beta dan rilis.

Jika Anda tertarik dalam pengembangan aplikasi KDE, Anda dapat mengunjungi server Troll Tech (<http://www.troll.no>) yang menyediakan banyak informasi mengenai library Qt yang digunakan oleh KDE. Untuk melakukan pengembangan, Anda dapat mengikuti Mailing List Pengembang.

3

Instalasi

Core dumping dan fsck's senantiasa membuat pengguna ragu untuk memanfaatkan program di Linux. Jangan khawatir ! Walaupun penggunaan beberapa software Beta dapat menyebabkan masalah, instalasi KDE tidak akan merusak hard disk Anda. Bahkan, bab ini dirancang untuk menuntun Anda melalui proses instalasi sehingga Anda dapat melihat ke desktop yang baru secepatnya. Dan setelah semua manajer window terpasang, disarankan agar Anda memback-up semua berkas konfigurasi spesifik dari X11 Anda sebelum Anda memulai menginstall. Jika Anda tidak mengetahui lokasi yang tepat dari berkas-berkas tersebut, cobalah lihat semua berkas tersembunyi (.*) dalam direktori Home Anda dan dalam direktori `/usr/X11/lib/X11/xdm`.

3.1 Kebutuhan

Sebelum menginstal KDE, pastikan sistem Anda memenuhi syarat-syarat:

- Sistem UNIX yang kompatibel dengan POSIX. UNIX yang dapat diinstal KDE: Linux, FreeBSD, Solaris, HP-UX, dan MkLinux. Saat ini kami mengusahakan KDE tersedia untuk sistem operasi lainnya.
- Ruang hard disk untuk membuat direktori `/opt/kde`. Kami menyarankan Anda menyediakan sekitar 50MB jika sistem Anda mendukung librari pemakaian bersama, dan kami menyarankan lebih jika sistem Anda tidak mendukungnya. Jika Anda butuh atau ingin membuat KDE dari kode sumber, sediakan ruang sekitar 100MB di `/usr/src`.
- Sistem X11 dengan atau tanpa xdm. Jika Anda belum menginstal Sistem X Window, periksa media instalasi UNIX Anda untuk mendapatkan versi X Window yang dapat diinstal. Jika Anda tidak memperoleh versi tersebut, kunjungi <http://www.xfree86.org> (Situs web XFree86) sebagai informasi untuk menginstal Sistem X Window, atau hubungi pelayanan teknis agen penjual UNIX Anda.
- Librari Qt versi 2.2. Anda dapat cari di <ftp://ftp.troll.no/pub/qt> (Server FTP Troll Tech) dalam format rpm dan tgz.

Peringatan sebelum Anda memulai: Sebelum menginstal versi terbaru dari versi KDE sebelumnya, kami menyarankan Anda untuk melakukan langkah-langkah berikut ini:

```
cd /opt/kde
tar cfvz ~/KDE-versi-lama-backup.tar.gz *
```

3.2 Linux: Menginstal RPM untuk RedHat, Caldera, dan SuSE.

RPM merupakan metode termudah untuk menginstal KDE. Kunjungi server cermin KDE favorit Anda dan masuk ke direktori `/pub/kde/stable/distribution/rpm`. Di direktori ini Anda dapat melihat beberapa direktori untuk sistem operasi yang berbeda. Saat ini KDE telah mendukung arsitektur i386, alpha, dan sparc. Paket rpm dapat juga ditemukan di situs kontributor Red Hat seperti `sunsite.unc.edu` atau `ftp.redhat.com`.

Sistem dasar KDE terdiri dari berkas-berkas `kde-component.architecture.rpm`. Minimal Anda membutuhkan `kdesupport`, `kdelibs`, dan `kdebase`. Setelah mendapatkan distribusi dasar, Anda dapat men-download rpm lainnya.

Berikutnya, memulai instalasi paket dasar. Jika Anda menginstal KDE untuk pertama kali, gunakan

```
rpm -i kdesupport.arch.rpm
rpm -i kdelibs.arch.rpm
rpm -i kdebase.arch.rpm
```

Hal yang penting diperhatikan adalah komponen-komponen ini diinstal dengan urutan seperti di atas, dan komponen-komponen ini harus diinstal sebelum komponen KDE yang lain.

Jika Anda melakukan pembaruan instalasi (upgrade) dari rilis sebelumnya, gunakan

```
rpm -Uvh kde-komponen.arch.rpm
```

Urutan instalasinya juga disesuaikan dengan urutan instalasi baru.

Pembaruan instalasi ini menghapus versi yang lama dan menginstal versi yang baru di direktori `/opt/kde`.

Jika instalasi paket dasar telah berhasil dilakukan, Anda dapat menginstal paket lainnya (gunakan `-Uvh` sebagai ganti dari `-i` untuk melakukan pembaruan dari versi yang telah ada) dengan cara yang sama.

3.3 Linux: Menginstal DEB untuk debian

Instalasi untuk sistem Debian juga dapat dilakukan secara langsung. Anda hanya membutuhkan paket KDE 2.0 untuk Debian 2.2 (Potato) dan 2.3 (Woody). Di sini kami menjelaskan bagaimana cara menginstal paket untuk Debian 2.2 sebagai versi yang stabil. Walau demikian, instalasi untuk kedua versi tersebut hampir sama. Perbedaan utamanya yaitu KDE secara resmi terdapat dalam Debian 3.2 dan Anda tidak perlu menentukan lokasi untuk menemukan paket deb untuk KDE.

Langkah pertamanya adalah memberitahu sistem Anda tentang lokasi paket deb untuk KDE. Daftar lokasi untuk paket Debian tersimpan di hard disk Anda dalam berkas `/etc/apt/sources.list`. Anda harus menambahkan ke berkas tersebut : `http://kde.tdyc.com/stablekde2`.

Kemudian Anda harus memperbarui database paket lokal Anda agar sistem Anda tahu bahwa terdapat paket baru. Ketik perintah di bawah ini:

```
apt-get update
```

Kemudian Anda harus menginstal komponen dasar KDE dengan mengetik:

```
apt-get install kdebase
```

Jika Anda ingin menginstal komponen lain, Anda dapat mengetikkan:

```
apt-get install task-kdenetwork
apt-get install task-kdeadmin
```

```
apt-get install task-kdetoys
apt-get install task-kdeutils
apt-get install task-kdemultimedia
apt-get install task-kdegraphics
apt-get install task-kdepim
apt-get install task-kdegames
apt-get install task-koffice
apt-get install kdatabase-docs
apt-get install kdm
```

Jika Anda ingin menginstal dengan bahasa Anda:

```
apt-get install
kde-i18n-xx
```

karakter *xx* diganti dengan kode negara Anda.

Kontrol Berkas untuk beberapa aplikasi KDE terdapat di `/etc/kde2`, berkas executable terdapat di `/usr/bin` dan berkas-berkas tambahan terdapat di `/usr/share`.

Jika Anda melakukan pembaruan instalasi dari versi KDE sebelumnya Anda dapat melakukan langkah-langkah berikut. Perbarui berkas `/etc/apt/sources.list` dengan mengubah baris lokasi paket KDE dengan baris: `http://kde.tdyc.com/ stable kde2`. Kemudian perbarui database paket Anda:

```
apt-get update
```

Instal sistem dasar KDE:

```
apt-get install kdatabase
apt-get dist-upgrade
```

Jika Anda ingin menginstal komponen KDE yang lain, Anda dapat melakukannya dengan:

```
apt-get install task-kdenetwork
apt-get install task-kdeadmin
apt-get install task-kdetoys
apt-get install task-kdeutils
apt-get install task-kdemultimedia
apt-get install task-kdegraphics
apt-get install task-kdepim
apt-get install task-kdegames
apt-get install task-koffice
apt-get install kdatabase-docs
apt-get install kdm
```

3.4 Menginstal dengan TGZ di Sistem Lain

Jika distribusi Linux Anda tidak mendukung format KDE atau DEB atau Anda tidak menggunakan Linux, Anda harus mengkompilasi KDE terlebih dahulu. Pada masa yang akan datang, kami akan menyediakan distribusi biner yang di dalamnya terdapat program instalasi program tersebut.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk format TGZ:

- Kompilator ANSI-C, GNU C compiler.
- Kompilator ANSI-C++, GNU C++.
- Utilitas `make`.

- Qt development versi 2.2 atau yang terbaru.
- X11 versi pengembangan.

Setelah Anda mempersiapkan semua berkas dokumentasi aplikasi yang dibutuhkan, ambillah berkas dari server KDE atau server cerminnya pada direktori `/pub/kde/stable/versi-terbaru` :

- `kdesupport-versi.tar.gz`
- `kdelibs-versi.tar.gz`
- `kdebase-versi.tar.gz`

Setelah itu, kami anjurkan Anda untuk menginstal `kdeutils`.

Pada contoh di atas, *versi* menandakan versi KDE yang diinstal. Setelah Anda mendapatkan berkas-berkas yang dibutuhkan, ekstrak semua berkas ke dalam `/usr/src`. Proses ini akan menghasilkan direktori dengan struktur:

- `/usr/src/kdesupport`
- `/usr/src/kdelibs`
- `/usr/src/kdebase`
- `/usr/src/...` (nama_paket)

Pastikan bahwa Anda memiliki hak untuk menulis pada direktori `/opt/kde`.

Selanjutnya lakukan proses kompilasi dan instalasi dengan:

1. `cd` ke direktori paket yang ingin diinstal,
2. `./configure` (tambahkan parameter sebagai opsi sesuai dengan keinginan Anda)
3. `make`
4. `make install`

Lakukan langkah-langkah tersebut untuk semua paket yang ingin Anda instal.

Perintah-perintah tersebut dapat dilakukan pada hampir semua paket yang tersedia kode sumbernya.

Setiap skrip `configure` memiliki beberapa opsi. Beberapa paket sama antara satu dengan yang lain, sedangkan yang lain memiliki opsi yang berbeda. Di bawah ini adalah hasil dari `configure --help` dari `kdelibs`:

```
--disable-fast-perl    disable fast Makefile generation (needs perl)
--enable-debug         creates debugging code [default=no]
--enable-strict       compiles with strict compiler options (may not work!)
--enable-profile      creates profiling infos [default=no]
--enable-final        build size optimized apps (experimental - needs lots of memory)
--disable-closure     don't delay template instantiation
--enable-shared[=PKGS] build shared libraries [default=yes]
--enable-static[=PKGS] build static libraries [default=no]
--enable-fast-install[=PKGS] optimize for fast installation [default=yes]
--with-gnu-ld         assume the C compiler uses GNU ld [default=no]
--disable-libtool-lock avoid locking (might break parallel builds)
--with-pic            try to use only PIC/non-PIC objects [default=use both]
--with-extra-includes=DIR adds non standard include paths
--with-extra-libs=DIR  adds non standard library paths
--with-qt-dir=DIR     where the root of Qt is installed
--with-qt-includes=DIR where the Qt includes are.
--with-qt-libraries=DIR where the Qt library is installed.
--disable-rpath       do not use the rpath feature of ld
--disable-path-check  don't try to find out, where to install
```

```

--with-xdmfdir           If the xdm config dir can't be found automaticly
--with-pam[=ARG]        enable support for PAM: ARG=[yes|no|service name]
--with-shadow           If you want shadow password support
--with-krb4[=PATH]      Compile in Kerberos v4 support.
--with-afs              Compile in AFS support (requires KTH krb4).
--with-ldap[=PATH]      Compile in LDAP support.
--with-samba-libs=path  Use Samba-tng libs in 'path' [search]
--without-gl            disable 3D GL modes
--without-xpm           disable color pixmap XPM tests
--without-dpms          disable DPMS power saving
--with-x                use the X Window System
--with-motif-include=DIR Motif include files are in DIR
--with-motif-libraries=DIR Motif libraries are in DIR

```

Beberapa opsi tidak dibutuhkan dan digunakan bila kita tidak ingin memasukkan fasilitas tertentu (seperti `--disable-FEATURE`). Sedangkan yang lain merupakan opsi yang penting, seperti `--with-shadow`. Periksa opsi yang ada agar dapat dikonfigurasi sesuai keinginan Anda.

Contoh opsi yang penting `--prefix`. Opsi ini menentukan letak dimana **configure** harus menginstal (untuk `kdesupport` dan `kdelibs`) atau dimana untuk mencari librarinya (untuk paket yang lainnya). Pada kondisi awal (default), **configure** akan mencari di `/opt/kde`. Jika Anda ingin menginstal KDE ke dalam `/usr/local/kde`, Anda harus menggunakan **configure** `--prefix /usr/local/kde`.

Jika Anda telah menginstal library Qt di tempat yang tidak biasa, misalnya di `$HOME/src/qt`, Anda harus menggunakan **configure** `--with-qt-dir=$HOME/src/qt`. Pada kondisi awal, **configure** akan mencari ke dalam tempat yang paling umum untuk Qt.

Jika Anda gagal melakukan instalasi, kirimkan salinan berkas `config.log` ke alamat yang terdapat dalam berkas `README` pada paket yang bersangkutan.

Anda harus menginstal KDE dengan urutan: `kdesupport`, `kdelibs`, dan paket aplikasi (seperti `kdebase`). Semua paket aplikasi tergantung pada `kdelibs`, jadi Anda dapat mengkompilasi semuanya pada saat yang bersamaan (jika Anda memiliki mesin yang cepat dan handal).

Jika Anda ingin memanfaatkan sistem multi-prosesor, ketikkan `make -j jumlah_prosesor`.

Untuk Linux, utilitas yang diperlukan untuk mengkompilasi KDE terdapat di `ftp://sunsite.unc.edu/pub/Linux/GCC` atau `ftp://sunsite.unc.edu/pub/GNU`. library Qt dapat ditemukan di `ftp://ftp.troll.no/pub/qt/linux`, tersedia dalam kode sumber dan RPM untuk Linux, dan tersedia instruksi detail tentang cara menginstalnya. Berkas yang dimasukkan untuk program X11 terdapat di `ftp://ftp.xfree86.org` di dalam bagian `xdevel`.

3.5 Perubahan yang dibutuhkan dalam Berkas Konfigurasi Anda

Setelah Anda meletakkan berkas biner KDE pada direktori tujuannya, beberapa penyesuaian yang harus Anda lakukan pada skrip pembukanya.

Prosedur di bawah ini telah dilakukan pada SuSE Linux 5.0, dan seharusnya dapat juga dilakukan pada sistem operasi UNIX populer lainnya. *Buatlah cadangan (backup) dari berkas konfigurasi sebelum mengubahnya!* Tambahkan baris di bawah ini pada berkas `/etc/profile`:

```

export PATH=$PATH:/opt/kde/bin
export KDEDIR=/opt/kde

```

Kemudian, edit berkas `.xinitrc` pada direktori Home Anda. Carilah baris yang memanggil manajer window dan ubahlah dengan perintah `startkde`.

Semua yang telah dibutuhkan untuk menjalankan KDE telah diinstal, Anda dapat menuju BAB berikutnya untuk menjalankan KDE untuk pertama kalinya. Jika Anda mengalami masalah dalam instalasi, mungkin Anda perlu mengkompilasi sendiri KDE Anda. Informasi lebih lanjut baca bab *Menginstal dengan TGZ untuk Sistem Lain*.

Kami membuat instalasi semudah mungkin, seharusnya Anda tidak mengalami kesulitan yang berarti kecuali konfigurasi sistem Anda exotic. Jika Anda mengalami kesulitan, Anda dapat menghubungi mailing list KDE.

3.6 KDE pada WinBi

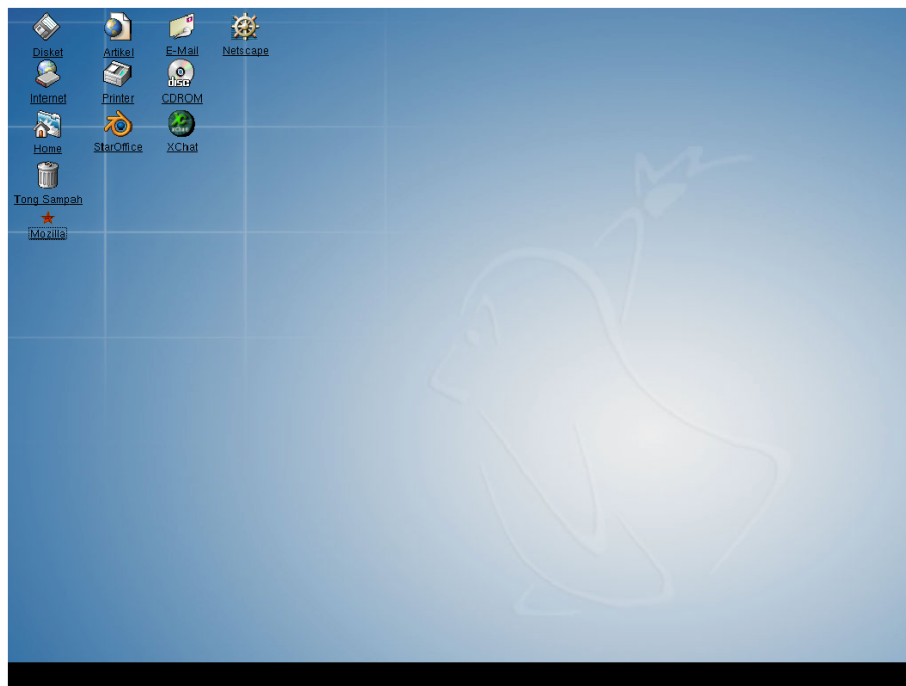
Bila Anda menginstal sistem WinBi, maka Anda telah memperoleh KDE versi 2.1 yang telah terinstal dan terkonfigurasi untuk menggunakan bahasa Indonesia. Menu dan keterangan bantu (Help) berbahasa Indonesia secara otomatis akan diinstal oleh WinBi. Begitu juga beberapa hiasan dekorasi khas Indonesia dari WinBi akan juga diinstal. Sehingga dapat langsung digunakan oleh Anda. Bila Anda menginstal WinBi secara benar, dan perangkat keras dapat terdeteksi secara tepat oleh WinBi, maka anda akan memperoleh sistem login grafis yang telah menggunakan KDM (salah satu aplikasi KDE untuk proses login).

Setelah anda login maka anda akan langsung memperoleh desktop KDE, dan siap untuk dimanfaatkan oleh Anda.

4

Tampilan Pertama KDE

Kesan pertama itu penting, hal ini tidak hanya berlaku bagi karya populer Agatha Christie berjudul "The Mousetrap", tapi juga berlaku bagi KDE. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, KDE merupakan antarmuka pengguna yang paling intuitif dan mudah dipelajari. Untuk itu diharapkan dari tampilan dan kemudahan pertama, pengguna sudah tak perlu membaca buku manual yang tebal-tebal lagi untuk mengoperasikannya.



Gambar 4.1: Desktop KDE

4.1 Memulai KDE

Ketika Anda menghidupkan sistem UNIX, ada dua kemungkinan yang akan Anda temukan. Anda login dengan modus teks atau dengan modus grafik. Jika Anda masuk ke dalam modus teks, kemudian Anda ingin mendapatkan modus grafik, Anda dapat mengetikkan:

```
startx
```

Jika instalasi Anda berhasil, desktop KDE akan muncul setelah beberapa detik inialisasi sistem KDE.

Jika Anda login dengan window login grafik, Anda cukup mengetikkan nama login dan kata sandinya. Jika nama login dan kata sandinya benar, maka Anda langsung dapat menggunakan KDE. Maka akan tampil Desktop KDE seperti di atas.

Jika Anda belum berhasil, kami menyarankan Anda untuk mengubah pengatur tampilan X Anda dari `xdm` menjadi `kdm`, dengan fungsi yang sama, tetapi dengan fitur dari KDE.

4.2 Komponen Desktop

Setelah semua berjalan, Anda dapat meluangkan waktu untuk menjelajahi lingkungan yang baru. Jika Anda pernah bekerja dengan *Windows 95* atau *OS/2 Warp 4*, banyak sekali hal yang tidak asing lagi bagi Anda. Tiga hal utama dalam KDE adalah desktop, panel, dan daftar program yang sedang berjalan (task list).

4.2.1 Panel

Saat pertama kali Anda menjalankan KDE, panel terletak di bawah layar. Dari panel ini Anda dapat memulai program Anda dan berganti-ganti layar virtual.



Gambar 4.2: Tampilan KDE

Tombol K Tombol K adalah salah satu dari beberapa hal terpenting dalam Desktop KDE Anda. Dengan tombol ini Anda dapat memulai semua aplikasi KDE yang telah terinstal. Pada bagian berikutnya, Anda akan belajar menggunakan Editor Menu K, sehingga Anda dapat menambahkan program di Menu K. Untuk memulai program, kliklah pada tombol K, Anda akan melihat daftar kategori yang berbeda dengan beberapa entri spesial. Ketika Anda menggerakkan mouse pada sebuah entri yang memiliki tanda panah kanan, sebuah menu akan muncul. Ketika Anda menemukan program yang Anda ingin jalankan, kliklah pada entri tersebut dengan tombol kiri mouse.

Tombol-tombol Desktop Virtual Ketika Anda memulai KDE untuk pertama kali, perhatikan empat tombol berlabel "Satu", "Dua", "Tiga", "Empat". Keempat tombol tersebut mewakili empat *desktop*. Klik salah satunya. Jangan kuatir, walau desktop-desktop tersebut "hilang", beberapa window yang terbuka tetap aktif (perhatikan daftar task!). Menggunakan banyak desktop merupakan salah satu fitur paling hebat dari KDE dan sistem X Window. Pada Windows atau OS/2, Anda harus meletakkan window-window yang terbuka tersebut bertumpuk-tumpuk. Sedangkan pada sistem X Window, Anda dapat meletakkan window-window tersebut pada desktop yang berbeda. Misalnya, Anda ingin menulis Panduan Pengguna KDE pada desktop pertama, pada desktop kedua Anda ingin menjalankan kompilator `sgml2latex` dan melihat hasilnya sementara Anda mengkompilasi kernel linux pada desktop ketiga, dan membaca email di desktop keempat.

Ikon Bar Beberapa orang malas menjalankan suatu aplikasi dengan beberapa langkah. Oleh sebab itu, tombol tambahan dapat diletakkan di sebelah tombol desktop; seperti shortcut menuju direktori Home, Tong Sampah, emulator terminal `kvt`, dan dokumen yang sering digunakan. Informasi tentang bagaimana menambah ikon di taskbar, baca *Menambah Ikon di Taskbar*. KDE pada kondisi default menginstal tombol-tombol yang biasanya sering digunakan, termasuk link ke KHelpCenter, KWrite dan Panel Kontrol KDE.

Jam dan Tanggal Pada sisi kanan ujung panel KDE, Anda dapat melihat jam dan tanggal.

Daftar Task Pada bagian lain dari panel, carilah tombol untuk masing-masing window yang terbuka. Klik pada tombol yang berhubungan dengan window yang ingin diaktifkan. Klik sekali lagi pada tombol tersebut akan menyembunyikan (minimize) window tersebut.

Klik kanan pada tombol mouse akan menampilkan menu untuk memindahkan window ke desktop lain, mengubah ukuran window, atau menutup aplikasi tersebut.

4.2.2 Menggunakan Window-window

Menu Window Penekanan tombol Kanan mouse pada panel judul dari window atau pada ikon aplikasi pada panel taskbar, akan menampilkan ikon manipulasi window. Ketika Anda mengklik pada ikon tersebut, sebuah menu konteks berisi perintah untuk memanipulasi window akan ditampilkan. Perintah-perintah yang ada adalah:

Pindah Membuat Anda dapat menggerakkan window dengan mouse. Klik pada tombol kiri mouse ketika window tersebut terletak pada posisi yang Anda inginkan.

Ukuran Membuat Anda dapat mengubah ukuran window. Gerakkan mouse Anda dan klik ketika ukurannya sesuai dengan keinginan Anda.

Minimumkan Menyembunyikan window. Perhatikan bahwa judul window ditampilkan dengan (tanda kurung) pada taskbar. Untuk menampilkan window di desktop kembali, kliklah ikon window tersebut pada taskbar.

Maksimumkan Membuat window mengembang dengan ukuran terbesarnya. KDE akan membuat window tersebut mengembang sesuai dengan ukuran *desktop virtual*, yang kemungkinan dapat lebih besar dari ukuran layar Anda.

Shade "Menggulung" window, sehingga hanya titlebar window-nya yang terlihat. Anda akan mendapat hasil yang sama dengan melakukan klik ganda pada titlebar. Untuk menampilkan window secara penuh lagi, pilih Shade kembali, atau klik ganda pada titlebar.

Selalu Diatas Membuat window diatas semua aplikasi yang berjalan, walaupun window tidak sedang aktif atau mendapatkan fokus.

Dekorasi Membuat Anda dapat mengubah penampilan window, dan pada beberapa kasus termasuk posisinya, termasuk semua window yang ada si KDE. Hal ini mengubah widget dekorasi window, termasuk tombol titlebar, checkbox, tombol di dalam dialog, scrollbar, dan titlebar. Defaultnya adalah KDE2.

Ke Desktop Membuat Anda dapat mengirim window ke desktop lain. Pilih desktop yang Anda inginkan. Window tersebut akan menghilang. Untuk melihat window Anda kembali, pilih Tombol Desktop yang bersangkutan pada Panel KDE.

Memilih Semua Desktop akan membuat window "lengket" dan menampilkan pada semua desktop, sehingga Anda dapat selalu melihat window ini.

Tutup Menutup window. Kadang-kadang aplikasi akan menanyakan Anda untuk menyimpan pekerjaan Anda, tetapi dalam beberapa kasus (seperti, aplikasi X11 lama) hal ini tidak akan bekerja. Hal terbaik adalah menutup aplikasi dengan perintah aplikasi tersebut.

Tombol Sticky Tombol ini terlihat seperti lingkaran kosong atau seperti paku payung (paku pines). Tombol ini menghasilkan operasi yang sama dengan memilih semua Desktop pada Menu Window, tetapi membutuhkan langkah lebih sedikit.

Panel Judul Panel judul berisi nama dari window dapat diklik ganda untuk di-shade. Klik tombol kanan mouse: Menu window akan muncul, dan mengizinkan Anda untuk (un)maximize, ikonify, move, resize, (un)sticky window, memindahkannya ke desktop lain. Jika program tidak bereaksi, Anda dapat menutupnya (kadang-kadang Anda diberi kesempatan untuk menyimpan pekerjaan Anda).

Ikonify, Maksimumkan dan Tombol Tutup Di sebelah kanan panel judul, ada dua tombol yang juga dapat digunakan untuk mengikonkan atau memaksimalkan window. Window yang diikonkan dapat dikembalikan dengan mengklik pada taskbar. Pada bagian kiri toolbar (dengan dekorasi window default) terdapat tombol untuk menutup window.

Untuk memindahkan window, tempatkan kursor pada titlebar dan tekan tombol kiri mouse. Tanpa melepas tombol mouse, gerakkan window ke lokasi yang Anda inginkan, kemudian lepas tombol mouse. Jika Anda ingin mengubah ukuran window, pindahkan kursor mouse ke tepi atau sudut window yang ingin Anda ubah. Setelah Anda mencapai titik yang benar, kursor akan berubah dari panah menjadi tanda

siku (bracket) dan panah. Tahan tombol kiri mouse dan gerakkan mouse sampai ukurannya berubah sesuai dengan keinginan Anda, kemudian lepas tombol mouse.

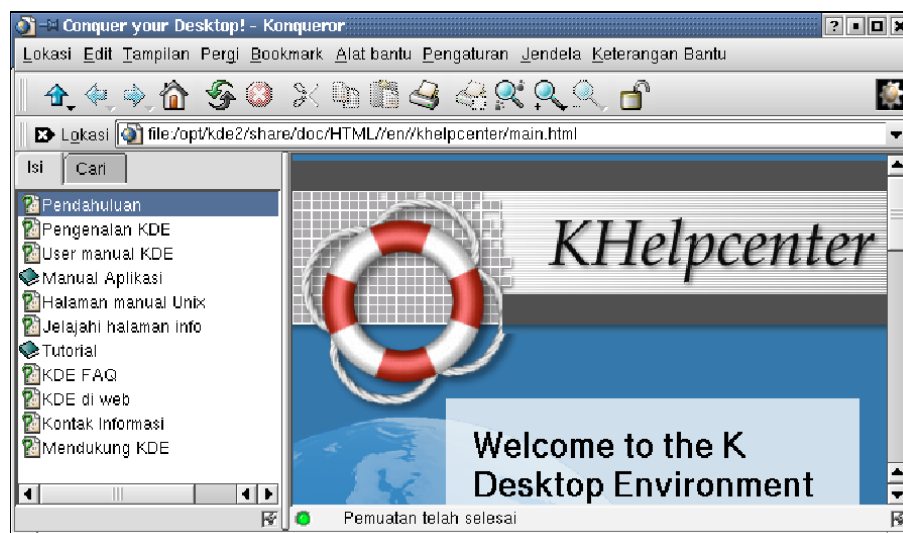
Menggunakan panel menu pada tiap window KDE sangat mudah. Hanya klik pada posisi yang Anda inginkan, dan semua akan terjadi. Sebenarnya panel menu dapat melakukan lebih untuk Anda. Perhatikan garis bertekstur sebelah kiri menu dan panel ikon. Tekan tombol kanan mouse dan sebuah menu konteks akan muncul, membuat Anda dapat meletakkan panel menu pada atas, kiri, kanan, atau bawah dari window. Anda juga dapat menyembunyikan panel menu dengan memilih Flat.

Di bawah panel menu, ada satu set simbol perintah (pada toolbar) yang dapat Anda gunakan untuk menjalankan perintah. Ketika Anda bergerak di atasnya, gambar tombol tersebut akan aktif. Anda dapat meletakkan toolbar dimana saja: kiri, kanan, atas, bawah.

4.2.3 Mendapatkan Bantuan

Pada dasarnya, bantuan tersedia dimana saja: Di desktop, gunakan tombol kanan mouse dan pilih Bantuan di Desktop. Pada panel KDE, buka aplikasi menu dan pilih Bantuan. Setiap program KDE memiliki menu bantuan. Semua bantuan berformat HTML, sehingga menggunakan sistem bantuan semudah menggunakan web browser kesukaan Anda !

Lihat gambar berikut.



Gambar 4.3: Gambar Bantuan

5

Memulai KDE

Sejauh ini, KDE mungkin muncul sedikit lebih banyak dari manajer window lainnya dengan fitur desktop yang berguna. Pada bab selanjutnya, kami akan memperkenalkan Anda pada fitur-fitur yang membuat Anda tidak akan pernah lagi menjalankan sistem Unix tanpa KDE !

5.1 Mengedit Berkas

Saat Anda tidak hanya memiliki aplikasi KDE pada sistem Anda, Anda mungkin tahu kesulitan mengedit berkas konfigurasi dengan bentuk ASCII.

Pada kenyataannya, banyak sekali tipe berkas lain yang perlu diedit dengan cara ini. Sebagai contoh, dokumen SGML yang digunakan dalam panduan ini ditulis dengan bentuk ASCII, demikian juga dengan kode sumber program-program KDE. Kami akan menunjukkan pada Anda bagaimana menggunakan KEdit fasilitas dalam KDE untuk mengedit berkas-berkas ASCII.

5.1.1 Membuka Window yang Berisi Direktori Home Anda

Klik pada aplikasi starter dan pilih Direktori Home. Sebuah window yang menunjukkan isi direktori Home Anda akan muncul. Untuk melihat lebih jelas daftar berkas yang ada, lakukan:

1. Pilih **Tampilkan Berkas Tersembunyi** dari menu **Tampilkan**.
2. Pilih **Tampilkan Pohon Direktori** dari menu **Pengaturan**.

Di sebelah kiri dari layar, tampilan berbentuk pohon dari struktur sistem berkas Anda akan muncul, termasuk "berkas tersembunyi", yaitu berkas yang diawali dengan tanda titik.

5.1.2 Layar Manajer Berkas

Kami mencoba untuk membuat **Manajer Berkas** dapat digunakan semudah mungkin, dan jika Anda tahu manajer window lainnya (termasuk yang ada di Sistem Operasi lain) yang dengan manajemen berkas yang terintegrasi, beberapa konsep ini pasti sudah akrab bagi Anda.

Di atas, ada menu **Lokasi** yang berisi fungsi-fungsi untuk membuka dan menutup window Manajer Berkas. Anda dapat mencetak isi tersebut.

Jika Anda ingin mengunjungi internet, pilih saja **Lokasi** -> **Buka Lokasi** (atau tekan **Ctrl-0**) dan ketikkan URL.

Sebagai contoh, jika Anda ingin mengunjungi homepage KDE, ketikkan <http://www.kde.org>. Anda juga dapat melakukan FTP dengan cara ini. KDE itu "siap internet", yang berarti Anda dapat membuka dan menyimpan berkas bukan hanya pada hard disk lokal Anda, tetapi juga berkas yang ada

di server-server FTP dan HTTP. Sementara sistem operasi dan desktop lain membuat perbedaan antara sistem berkas lokal dan jarak jauh, KDE tidak.

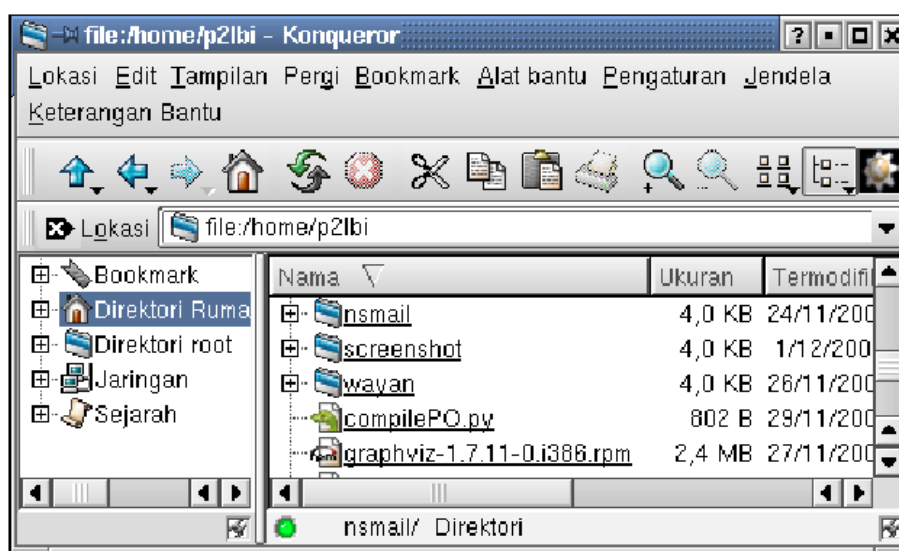
Menu **Edit** menawarkan fungsi-fungsi untuk memilih, menggandakan dan memindahkan berkas. Kami akan menjelaskannya pada bab berikutnya.

Anda akan tanpa ragu-ragu lagi mendapatkan **Bookmark** yang sangat berguna: Anda dapat mengingat secara virtual link apa saja, baik yang ada di komputer lokal Anda maupun yang ada di internet.

Menu **Alat Bantu** membantu Anda untuk mencari “*berkas yang saya letakkan di suatu tempat dan saya lupa*”.

5.1.3 Bernavigasi Menjelajahi Direktori

Kami akan mengambil satu dari berkas konfigurasi Anda dan mengedit berkas tersebut. Pertama, kami harus berpindah direktori dalam **Manajer Berkas**. Gulung ke bawah tampilan pohon di sebelah kiri dari layar sampai Anda menemukan direktori `/etc`. Klik ganda `etc`. Anda akan melihat daftar berkas pada sebelah kanan window.



Gambar 5.1: Menjelajahi Direktori

5.1.4 Mengedit Berkas

Gulung ke bawah sampai Anda menemukan berkas `motd` dan klik dengan tombol kanan mouse. Pada menu konteks, pilih **Buka Dengan**. Sebuah window baru akan muncul. Ketikkan `edit` dan klik **Ok** atau tekan **Enter**. Hebat bukan !

5.1.5 Layar Editor

Semakin banyak Anda bekerja dengan KDE, semakin banyak Anda melihat bahwa banyak layar dan aplikasi KDE mempunyai tampilan yang sama. Menu **Berkas** KEdit salah satu contohnya. Hampir setiap program KDE memiliki menu yang sama, membuat berkas baru, membuka berkas dari hard disk lokal atau (nantinya) dari web, menyimpan berkas (nantinya juga tersedia untuk web), mencetak, atau mengirim email ke orang lain.

Menu **Edit** dapat juga ditemukan pada banyak aplikasi KDE, memungkinkan Anda melakukan potong dan tempel antar program. Anda juga dapat mencari dan mengganti teks. Dengan menu **Pengaturan**, Anda dapat mengkustomisasi editor dengan cara yang berbeda-beda. Misalnya, Anda dapat menambah ukuran huruf. Tentu saja, sebagaimana aplikasi KDE yang lain, Anda dapat menggunakan menu **Bantuan**, yang menyajikan bantuan on-line kapanpun Anda membutuhkannya.

5.1.6 Menggunakan Editor

Kebanyakan berkas `motd` berisi hal yang tak berguna seperti "*Jangan lupa untuk mem-back up data Anda*" atau "*Perhatikan system manager*". Hal yang membosankan. Mari kita ubah tulisan tersebut sehingga pengguna yang login mendapat informasi penting. Anda dapat bernavigasi menjelajahi teks dengan **Shift-Panah** atau dengan menekan tombol kiri mouse. Gunakan menu **Edit** untuk potong dan tempel teks. Ketikkan apapun yang Anda inginkan, atau gunakan contoh berikut ini:

```
Selamat Datang !
Komputer ini terinstal KDE, menyediakan antarmuka yang mudah digunakan,
dan tampilan yang konsisten untuk setiap aplikasi. Informasi lebih lanjut
bagaimana mendapatkan KDE pada akun Anda, hubungi administrator Anda.
```

5.1.7 Menyimpan Pekerjaan Anda

Anda telah mengubah berkas `motd`, Anda perlu menyimpannya agar Anda dapat melihat hasilnya. Anda dapat melakukannya dari menu **Berkas**, atau dari ikon **Simpan** di toolbar. Kemudian, selesaikan pekerjaan Anda dengan menutup editor dan window Manajer Berkas. Anda dapat melakukannya dengan mengklik tombol **X** pada sebelah kiri window, dengan menggunakan menu window dari titlebar, atau dengan memilih **Berkas -> Keluar**. Mudah dan anggun, bukan?

5.2 Memindahkan Berkas dengan Seret dan Lepas (Drag and Drop)

Seperti telah Anda lihat pada bagian sebelumnya, bekerja dengan berkas sangat mudah. Meskipun begitu, ketika Anda ingin menggandakan dan memindahkan berkas, seluruh pekerjaan salin-dan-tempel dapat tidak bekerja. Tapi jangan khawatir – sebuah prosedur "*drag dan drop*" memungkinkan Anda untuk menggandakan dan memindahkan berkas lebih cepat dan mudah.

5.2.1 Membuka Dua Window Manajer Berkas

Sebelum Anda mulai, Anda membutuhkan dua window Manajer Berkas. Cara termudah untuk membuka window baru adalah menekan tombol roda gigi pada sebelah kanan panel ikon. Jika Anda tidak melihat tampilan pohon pada window baru, aktifkan (**Window -> Tampilan Pohon**).

5.2.2 Menyeret Berkas dari Satu Window ke Window Lain

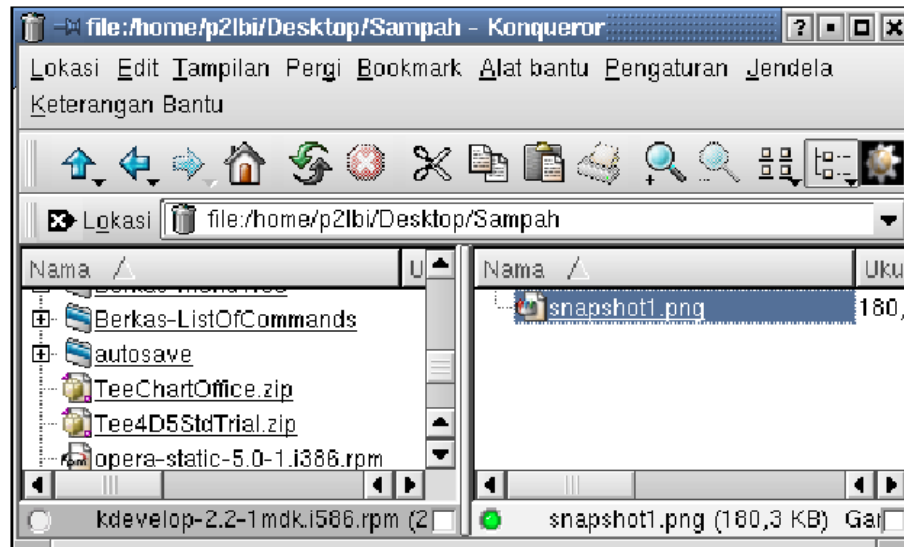
Pada window pertama, buka folder `/etc` dan gulung sampai Anda melihat berkas `motd` yang telah kita ubah pada bagian sebelumnya.

Pada window kedua, buka direktori `Home` Anda.

Klik pada berkas `motd`. Tekan dan tahan tombol kiri mouse dan seret berkas ke direktori `Home` Anda. Lepas tombol kiri mouse (ini disebut *lepas(drop)*). Anda akan ditanya tiga opsi: **salin**, **pindahkan** dan **link**. **Link** akan membuat link simbolis ke berkas, sedangkan **salin** dan **pindah** akan menggandakan dan memindahkan berkas. Pilih **salin** jika Anda ingin menggandakan berkas `motd` pada direktori `Home` Anda.

5.3 Menggunakan Baris Perintah dan Terminal

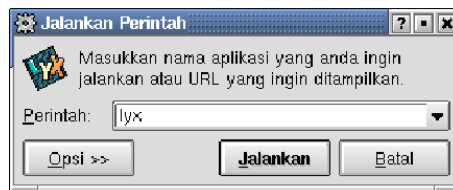
Sejauh ini, Anda hanya bekerja dengan alat dan program yang disediakan KDE. Kemungkinan Anda ingin menggunakan program UNIX lainnya. Ada dua cara untuk melakukannya, yaitu dengan baris perintah cepat (*quick command line*) dan terminal.



Gambar 5.2: Drag & Drop

5.3.1 Baris Perintah Cepat

Tekan **Alt-F2** maka muncul window di mana Anda dapat memasukkan perintah yang ingin dijalankan. Perhatikan bahwa Anda tidak akan melihat teks sebagai pesan pada saat program dimulai! Metode ini hanya disarankan untuk memulai program-program Sistem X Window atau untuk menjalankan program dimana Anda tidak perlu melihat atau mengetik apapun. Untuk beberapa program, Anda akan membutuhkan terminal.



Gambar 5.3: Baris Perintah Cepat

5.3.2 Emulator Terminal UNIX

Dari menu aplikasi, pilih **Sistem->Terminal**. Sebuah window terminal akan terbuka. Di sini Anda dapat menggunakan perintah shell UNIX reguler: perintah: **ls**, **cat**, **less**, dan sebagainya. Menggunakan menu opsi, Anda dapat mengkustomisasi emulator terminal untuk memenuhi kebutuhan Anda.

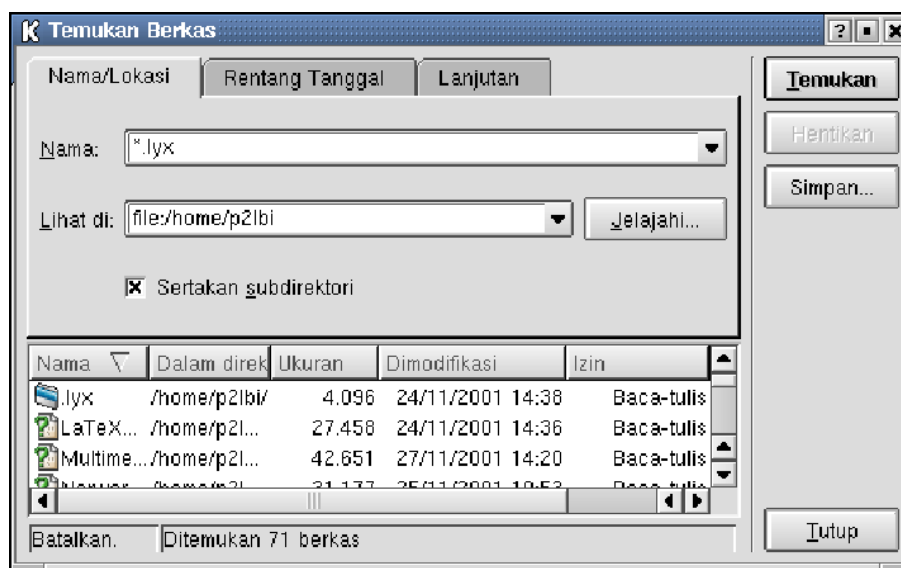
5.4 Mencari Berkas yang Hilang

Setiap orang mungkin mengalami masalah-masalah ini: Memulai ftp, masuk ke situs besar seperti ftp.kde.org dan mulai mengambil berkas. Setelah selesai, Anda mematikan komputer. Pada keesokan harinya Anda menyalakannya kembali, dan lupa di mana Anda meletakkan berkas tersebut. Jika demikian yang terjadi, Anda dapat mencarinya dengan utilitas KFind yang telah disediakan KDE.

5.4.1 Memulai KFind

Memulai KFind sangat mudah: Pilih **Cari Berkas** pada Application Starter. KFind menggunakan bagian antarmuka yang mungkin Anda belum tahu: **tab register**. Ketika KFind berjalan, Anda melihat bahwa

Nama & Lokasi terpilih. Ketika Anda klik pada Date Modified, isi register berubah. Jika Anda belum pernah melakukan pencarian sebelumnya, beberapa ikon pada toolbar akan dinonaktifkan.



Gambar 5.4: KFind

5.4.2 Mencari Berkas dengan Mengetahui Bagian dari Namanya

Selama Anda mengetahui nama berkasnya, pencarian akan sangat mudah. Pilih tab Nama & Lokasi, dan ketikkan nama berkas. Anda juga dapat menggunakan karakter wildcard. Sebagai contoh, ketik *.tar.gz. Secara default, pencarian dimulai dari direktori Home, Anda juga dapat memulai dari direktori lain dengan mengklik Look in atau Browse... Untuk memulai pencarian, klik ikon (bergambar seperti kaca pembesar di atas kertas) di sebelah kiri toolbar. Setelah itu, sebuah daftar berkas akan ditampilkan pada window hasil pencarian. Jika hasilnya tidak muncul, ada beberapa kemungkinan, Anda memulainya pada direktori yang salah, kesalahan penulisan nama berkas, atau tidak ada nama berkas seperti yang Anda cari.

5.4.3 Mencari Berkas dengan Kriteria yang Lebih Kompleks

Ada banyak kategori yang dapat Anda gunakan untuk melakukan pencarian. *Semakin banyak Anda tahu tentang berkas yang dicari, semakin besar kemungkinan untuk menemukannya.*

Date Modified Disini Anda dapat mencari berkas yang terakhir kali Anda “sentuh” pada waktu yang Anda inginkan.

TipeBerkas Jika Anda mengetahui tipe berkas yang Anda cari, misalnya tar/gzip atau jpeg, Anda dapat memerintahkan KFind untuk mencari berkas dengan tipe yang Anda tentukan.

Text String Anda dapat menentukan teks yang ada di dalam berkas.

Size Jika Anda mengetahui ukuran berkas, Anda dapat membatasi pencarian dengan menentukan ukuran berkas.

5.5 Menggunakan Banyak Desktop

Menggunakan banyak desktop membantu Anda untuk mengelompokkan pekerjaan Anda. Anda dapat meletakkan program pada desktop yang berbeda, dan menamakan desktop sehingga Anda tahu apa yang Anda lakukan di desktop tersebut. Hal ini meningkatkan dan mengoptimalkan ruang kerja Anda. Hal

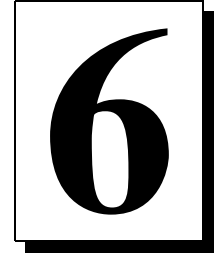
ini juga membantu Anda ketika berselancar di internet pada jam kerja Anda dan tiba-tiba atasan Anda mendatangi Anda.

Anda dapat berganti desktop dengan mengklik tombol desktop pada panel KDE. Jika Anda ingin menamai desktop tersebut, klik ganda pada tombol tersebut.

Anda dapat menggunakan window pada banyak desktop. Jika Anda ingin memiliki window yang ada di semua desktop, klik tombol sticky pada kiri-atas window. Untuk mengirim window ke desktop lain, klik titlebar dengan tombol kanan mouse, pilih **To Desktop**, dan pilih desktop yang Anda inginkan.

5.6 Keluar dari KDE

Untuk keluar dari KDE, Anda dapat menggunakan entri **Logout** pada menu aplikasi starter. Anda akan ditanya apakah benar-benar ingin keluar dari KDE. Keluar dari KDE menyebabkan semua window ditutup dan membawa Anda kembali ke konsol atau display manager. Informasi tentang bagaimana program dapat menyimpan pekerjaan Anda selama logout, baca *Catatan untuk logout*.



Menjalankan Aplikasi

6.1 Menggunakan Aplikasi Starter dan Panel

Di bagian bawah layar terdapat panel desktop, yang digunakan untuk menjalankan aplikasi. Perhatikan tombol sebelah kiri dengan K besar. Tombol ini disebut *Aplikasi Starter*, yang mempunyai panah kecil pada bagian atasnya. Jika diklik maka akan muncul sebuah menu. Menu yang ditampilkan memudahkan Anda untuk mengakses semua aplikasi KDE yang telah terinstal pada sistem Anda.

6.1.1 Mengkustomisasi Panel

Jika Anda menggunakan suatu aplikasi atau alat berkali-kali, dan Anda ingin memudahkan akses terhadap menu tersebut, Anda dapat menambahkan sebuah tombol quick-launch pada panel. Jika Anda ingin mencapai "Cari Berkas" secara langsung melalui tombol launch, pilih **Aplikasi starter** -> **Panel Menu** -> **Tambah** -> **Applikasi** -> **Cari Berkas** (sejauh ini kami menganggap Anda mengklik Aplikasi Starter terlebih dahulu, kemudian memilih "Panel Menu" di mana panah kecil sebelah kanan. Pada menu ini, pilih "Tambahkan", kemudian "Aplikasi", dan pada sub menu berikutnya, "Cari Berkas").

Perhatikan bahwa Anda dapat memindahkan semua item panel dengan perintah "Pindahkan" pada menu konteks. Klik dengan tombol ke tiga mouse (tombol ke tiga mouse biasanya adalah tombol kanan, jika Anda telah mengkonfigurasi mouse Anda, misalnya Anda seorang yang kidal, tombol tersebut adalah tombol kiri). Sebuah menu akan muncul dan Anda dapat memilih "Pindahkan". Pindahkan mouse, dan ikon akan mengikuti mouse Anda dengan tetap "menempel" pada panel. Jika Anda telah selesai, tekan tombol pertama mouse (secara default adalah tombol kiri). Jika Anda perhatikan, selalu ada entri menu "Hapus" yang digunakan untuk membuang tombol launch dari desktop.

6.1.2 Menggunakan Menu Konteks

Bagian ini membimbing Anda pada topik yang lebih menarik: pada beberapa tempat, Anda dapat mengklik tombol kanan mouse untuk menampilkan sebuah menu konteks dengan pilihan yang berpengaruh sesuai dengan item yang Anda klik. Cobalah untuk selalu mengklik tombol ke tiga mouse pada sesuatu, jika Anda tidak tahu apa yang harus Anda lakukan. Bahkan latar belakang desktop-pun mempunyai menu !

6.1.3 Fitur-fitur Panel Lainnya

Ada hal-hal menarik lainnya dari panel. Salah satunya mungkin berguna jika Anda memiliki resolusi rendah pada monitor Anda: ada sebuah fungsi "hide-and-show", diaktifkan dengan cara mengklik pada bagian bertekstur di pinggir sebelah kiri panel.

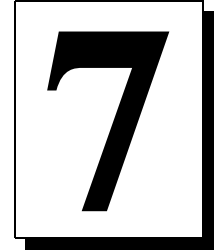
Jika Anda tidak yakin dengan tombol tertentu di KDE, arahkan penunjuk mouse di atasnya dan

tunggu: KDE memiliki sebuah bantuan konteks mini yang disebut "tooltips", yang akan menjelaskan fungsi dari kontrol atau tombol tersebut dengan singkat.

6.2 Penggunaan Perintah Baris

Jika Anda pecinta baris perintah, Anda tidak perlu khawatir kehilangan kesukaan Anda. KDE menyediakan window baris perintah canggih yang disebut *konsole*. Pilih aplikasi *starter* -> *System* -> *Terminal* untuk menjalankannya.

Kadangkala Anda ingin mengetikkan satu perintah pada baris perintah. Jika demikian, Anda tidak perlu membuka sebuah terminal. Tekan saja **Alt-F2** dan Anda akan mendapatkan sebuah baris perintah kecil yang dapat Anda ketikkan perintah. Ketika window ini muncul (kami menyebutnya "**minicli**") dan menekan **panah atas**, maka Anda akan melihat perintah-perintah yang telah Anda ketikkan sebelumnya. Anda juga dapat mengetikkan URL pada minicli untuk membuka window Konqueror dengan URL yang telah ditentukan. Tip terakhir: untuk menampilkan halaman man Unix, ketik **man: *command*** pada minicli, *command* adalah nama perintah Unix.



Gaya Desktop Pengguna

Semakin Anda sering melihat desktop Anda, semakin efisien Anda menggunakannya. KDE memberikan Anda kebebasan untuk menyesuaikan tampilan dan cara kerja desktop seperti keinginan Anda, membuat Anda bekerja lebih cepat dan lebih produktif.

7.1 Folder Autostart

Sebelum saya menemukan folder Autostart, rutinitas sehari-hari saya dengan KDE adalah: Menjalankan KDE, menjalankan KEdit, menjalankan Konsole, menjalankan Netscape, dan menjalankan kscd. Program-program bawaan KDE yang tetap terbuka pada saat logout akan muncul lagi pada login berikutnya, sedangkan beberapa program lain (seperti Netscape) tidak akan muncul. Agar setiap kali login dan program Anda dapat langsung berjalan, Anda dapat meletakkan program Anda pada folder **Autostart**.

Untuk menjalankan program ketika KDE mulai, lakukan hal-hal berikut:

1. Buka folder **Autostart**. Anda mungkin akan menemukannya pada sudut kiri atas desktop Anda.
2. Buka window Konqueror dan cari program yang Anda inginkan. Hal ini dibahas di *The-filemanager-screen*.
3. Seret dan Lepas program yang diinginkan dari window Konqueror ke folder **Autostart**. Ketika ditanya, pilih **Link** untuk membuat symbolic link dari pada membuat salinannya, sehingga membutuhkan ruang penyimpanan yang lebih kecil.
4. Ulangi langkah-langkah di atas untuk setiap program yang ingin Anda jalankan pada waktu KDE dijalankan. Ingatlah, Anda tidak perlu menambahkan aplikasi bawaan KDE, biarkan saja aplikasi-aplikasi KDE tersebut tetap terbuka pada saat Anda logout, dan aplikasi-aplikasi tersebut akan terbuka lagi pada login ke KDE berikutnya.
5. Jalankan ulang (*Restart*) KDE jika Anda ingin melihat hasilnya.

Program Anda seharusnya berjalan secara otomatis ketika KDE dimulai. Jika Anda ingin menambah sesuatu yang istimewa (misalnya, Anda ingin melihat situs web saat sistem Anda dijalankan), baca *Menggunakan template*. Prosedur-prosedur yang dijelaskan di sana berlaku bagi sembarang folder, jadi Anda dapat menggunakannya pada folder **Autostart**.

7.2 Menambah Program dan Ikon Shortcut pada K menu dan Panel

K Menu KDE dan Panel tidak terbatas pada instalasi KDE. Panel KDE dirancang untuk dapat diubah-ubah, dan ada dua cara untuk melakukannya: Menambah program baru dan menambah ikon shortcut.

7.2.1 Menambah Entri Menu

Untuk menambahkan program favorit Anda pada panel KDE, Anda dapat menggunakan **Editor Menu KDE**. Untuk memulainya, gunakan aplikasi starter dan pilih **Sistem -> Menu Editor**.

Sebuah window akan terbuka yang menunjukkan K Menu pada sebelah kiri, dan dialog entri menu kosong di sebelah kanan.

Pada contoh ini, kami menambahkan entri untuk **Gimp** pada submenu **Graphics**. Jika Anda telah memiliki entri **Gimp**, dan tidak ingin menambahkannya, Anda tetap dapat mengikuti contoh ini, dan jangan mengklik **Terapkan** ketika telah selesai.

1. Bernavigasi pada pohon sebelah kiri dari entri **Graphics**.
2. Klik sekali pada pohon dengan tombol kiri mouse untuk mengembangkan entri.
3. Klik ikon berlabel **Buat Baru** pada toolbar, atau pilih **Berkas -> Buat Baru** pada panel menu.
4. Pada kotak dialog yang muncul, ketikkan nama yang Anda inginkan. Pada contoh ini, ketikkan **Gimp**. Kemudian tekan **OK** pada kotak dialog.
5. Klik pada entri menu **Gimp** baru yang telah dibuat pada submenu **Graphics**. Dialog entri menu sebelah kanan akan berubah menjadi kosong, kecuali untuk nama yang telah Anda isi.
6. Isikan **Komentar**, misalnya, **Editor gambar**. Teks yang diinput akan ditampilkan dalam bentuk **tool-tip** pada Aplikasi Starter.
7. Masukkan pada kotak berlabel **Perintah**, suatu perintah yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi. Contohnya, **gimp**. Anda juga dapat mengetikkan baris perintah opsional sebagai parameter. Anda juga dapat membuat entri yang langsung membuka data Anda seperti dokumen atau gambar. Periksa dokumentasi aplikasi untuk mendapatkan parameter baris perintah yang tersedia.
8. Jika Anda ingin aplikasi beroperasi pada suatu direktori (sebagai contoh pada **Gimp** untuk memulai dialog **Buka Berkas** pada direktori tertentu) masukkan **path-nya** pada kotak berlabel **Path Kerja**.
9. Jika Anda ingin mengubah ikon dari kondisi default "**unknown**", klik pada ikon pada sebelah kanan dialog, untuk membuka pemilih ikon standar KDE.
10. Beberapa aplikasi harus berjalan pada terminal (contohnya **Pine**). Jika ini masalahnya, tandai kotak persetujuan (*check box*) yang bersangkutan.
11. Jika Anda ingin menjalankan aplikasi Anda sebagai user lain, tandai kotak berlabel "**Berjalan sebagai Pengguna Lain**" dan ketikkan nama user yang ada pada kotak teks.
12. Jika Anda puas dengan entri menu tersebut, tekan **Terapkan**. Jika Anda ingin mengulangi lagi, tekan **Reset**.

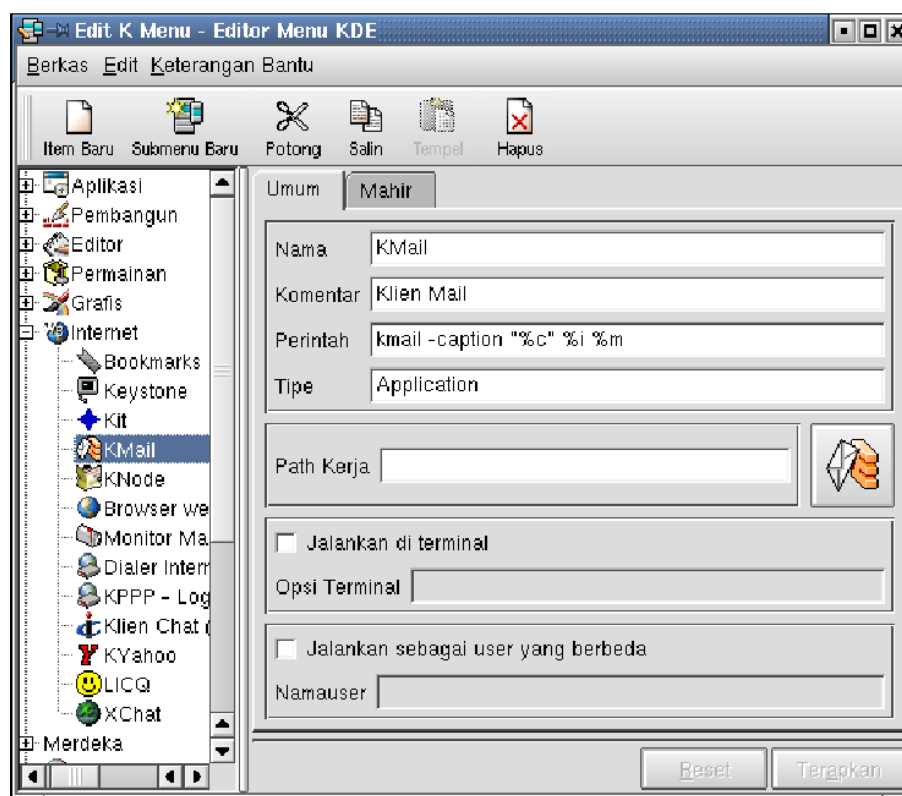
Sampai di sini Anda telah memiliki entri menu baru.

7.2.2 Shortcut Ikon

Walaupun KDE lebih nyaman digunakan daripada window manager Unix rata-rata, setiap orang menginginkan solusi untuk satu-klik untuk membuka sebuah program. Nantinya, Anda akan mempelajari bagaimana membuat link dan berkas pada desktop Anda, tetapi hal ini juga memiliki beberapa kekurangan: kadang-kadang semua desktop Anda terisi dengan window, dan Anda tidak dapat mengklik ikon tanpa meminimalkan semua window yang menutupi ikon-ikon tersebut. Untuk program-program yang sering digunakan, Anda dapat meminimalkan masalah ini dengan membuat ikon shortcut pada panel KDE.

Untuk membuat shortcut panel KDE, ada dua cara: Seret-dan-lepas, atau menggunakan menu.

1. Klik application starter dan pilih **Panel Menu -> Tambah -> Aplikasi**.



Gambar 7.1: Menu Editor

2. Anda akan melihat level atas dari aplikasi starter. Pada menu, carilah entri yang ingin Anda buat shortcut-nya, seperti Direktori Home atau Konqueror. Klik program yang Anda inginkan.

Sebuah ikon baru akan muncul pada panel KDE. Klik ikon baru tersebut, dan program akan dijalankan.

Menambahkan ikon shortcut dengan seret-dan-lepas lebih mudah lagi, seret ikon dari desktop atau window Konqueror ke tempat kosong pada panel.

Yang terjadi ketika Anda menyeret ikon ke panel tergantung dari jenis ikonnya:

Jika Anda menyeret sebuah director... Sebuah menu akan muncul dan memberi Anda pilihan : Tambahkan sebagai Manajer Berkas URL atau Tambahkan sebagai QuickBrowser. Pilihan pertama akan membuat ikon yang membuka window Konqueror, dimulai dari direktori ini, sedangkan pilihan kedua akan membuka direktori tersebut sebagai menu dari panel.

Jika Anda menyeret shortcut dari desktop Membuat duplikat shortcut tersebut di panel.

Jika Anda menyeret dokumen... Sebuah link akan dibuat pada panel, sedangkan dokumen aslinya tetap pada tempatnya. Mengklik ikon link ini akan membuka dokumen dengan aplikasi default.

Dalam hal tertentu, jika Anda ingin memindahkan ikon, klik ikon dengan tombol kanan mouse dan pilih Pindah. Pindahkan ikon ke posisi yang and inginkan dan tekan tombol kiri mouse. Jika Anda ingin menghapus ikon, klik ikon dengan tombol kanan mouse dan pilih Hapus. Anda juga dapat memindahkan ikon dengan mengklik tombol tengah mouse, dan menyeretnya pada lokasi yang Anda inginkan.

7.3 Membuat Berkas Baru pada Desktop

Desktop Anda dapat menjadi tempat yang efisien untuk bekerja. Setiap kali Anda memulai KDE, Anda dapat melihat berkas lengkap, folder-folder dan URL yang sering Anda gunakan.

Ada dua cara untuk membuat dan mengedit berkas pada desktop Anda. Untuk aplikasi apa saja, misalnya, Anda ingin menyimpan pekerjaan Anda di subfolder Desktop pada direktori Home. Contohnya, direktori Home saya adalah `/home/stupiddog`, jadi direktori Desktop saya adalah `/home/stupiddog/Desktop`. Apapun yang Anda simpan di sana akan muncul pada desktop Anda.

Jika Anda ingin memindahkan berkas-berkas yang sudah ada ke desktop Anda, cara terbaik adalah menggunakan Konqueror. Buka window Manajer Berkas dan seret berkas yang ingin Anda letakkan di desktop. Anda dapat menggandakan berkas tersebut atau Anda ingin membuat symbolic link ke berkas sebenarnya. Apapun yang Anda ubah pada berkas link akan mengubah berkas aslinya secara otomatis. Informasi tentang cara penggunaan seret & lepas dan Manajer Berkas, lihat bab *Memindahkan Berkas dengan Seret & Lepas*.

7.4 Menempatkan Link pada Desktop

Menempatkan berkas pada desktop mungkin memperpendek path yang perlu Anda ketikkan. Bagaimanapun, kadang-kadang akan lebih baik jika Anda dapat menjalankan KEdit dengan berkas yang biasanya Anda edit dan terbuka pada aplikasi tersebut. Dan sesering apa Anda frustrasi setelah menjelajahi daftar bookmark yang tiada habisnya untuk mencari situs yang sering Anda kunjungi ? Bukankah lebih baik jika segala sesuatu yang penting mengantarkan Anda secara otomatis pada situs tersebut setelah Anda mengklik sebuah ikon ?

7.4.1 Menggunakan Templat

Templat menyediakan mekanisme yang baik untuk melakukan tugas. Templat dapat juga digunakan untuk mengelompokkan ekstensi berkas tertentu dengan aplikasi yang spesifik. Jika berkas diakhiri dengan ekstensi yang telah diketahui dilakukan klik-ganda, aplikasi yang bersangkutan akan berjalan secara otomatis. Singkatnya, *templat* membantu Anda mendapatkan banyak manfaat dari KDE.

Contoh: Anda ingin meletakkan ikon untuk mengunjungi situs web KDE pada desktop Anda.

1. Klik kanan pada ruang kosong desktop.
2. Pilih **Buat baru** -> **Internet Address (URL)** dari menu konteks.
3. Sebuah kotak dialog akan terbuka di mana Anda dapat menyetikkan alamat dari situs yang Anda inginkan.
4. Sebuah ikon baru akan muncul pada desktop Anda.

Shortcut internet baru Anda dapat dikustomisasi seperti ikon shortcut lainnya. Klik kanan pada ikon dan pilih **Properti**, dan Anda dapat mengganti ikon, atau nama shortcut.

7.4.2 Menggunakan Tipe MIME

Tipe MIME sangat handal. Dengan melibatkannya, Anda dapat dengan mudah memodifikasi sistem Anda seperti mengklik sebuah berkas dari tipe tertentu akan menjalankan aplikasi dengan tipe berkas yang telah diasosiasikan. Sebagai contoh, semua berkas `.mod` dapat diasosiasikan dengan *kmodplayer*, sehingga setiap kali Anda mengklik `.mod` akan membuka *kmodplayer*, berkas `.html` dapat membuka window *kfm* yang akan memperlihatkan isinya, dan berkas core dapat dilihat dengan Hex Editor dengan mengklik pada berkas core.

Perhatian: Walaupun tipe MIME sangat handal, bukan berarti tanpa resiko. Bermain-main dengan tipe MIME sebagai administrator sistem (root) dapat merusak sistem KDE ! Pada contoh ini, Anda akan membuat tipe MIME *personal*, yang hanya berlaku untuk Anda. Hal ini hanya berakibat pada pengguna lain jika Anda menggandakan atau memindahkannya ke `/opt/share/mimelnk`.

Untuk menghubungkan tipe berkas tertentu dengan suatu aplikasi:

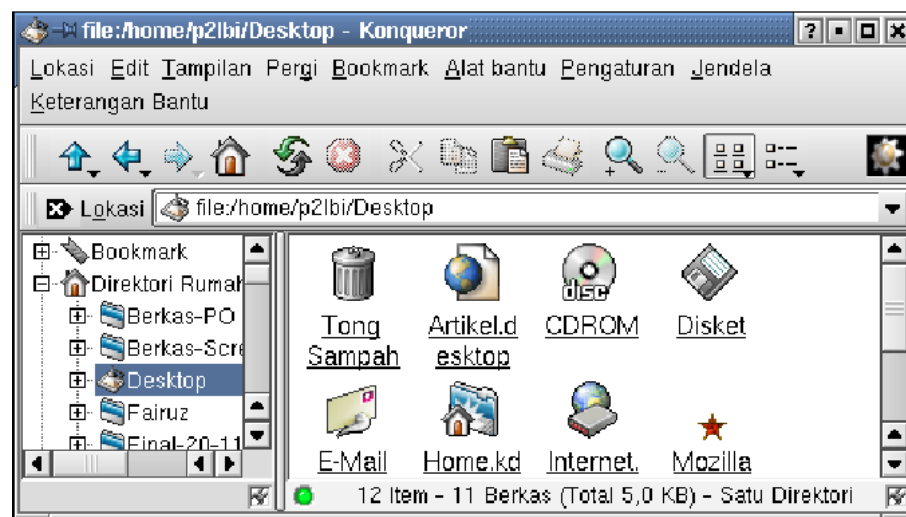
1. Yakinkan aplikasi yang ingin Anda jalankan untuk tipe berkas ini memiliki entri pada menu Aplikasi Starter.
2. Dalam Konqueror mencari atau membuat sebuah berkas dengan ekstensi yang ingin Anda hubungkan.
3. Klik kanan pada berkas, dan pilih **Edit Tipe Berkas** dari menu konteks, atau pilih **Edit** -> **Edit Tipe Berkas** pada panel menu Konqueror.
4. Tambahkan ekstensi berkas untuk aplikasi dengan mengklik tombol **Tambah**, dan ketikkan pola berkas yang Anda inginkan. Perlu diingat bahwa Unix membedakan huruf besar dan kecil, sehingga Anda mungkin perlu menambahkan variasi-variasi (misalnya, *.mp3 perlu ditambahkan pula *.MP3). Tambahkan ekstensi sebanyak yang Anda inginkan dengan cara ini.
5. Tambahkan penjelasan (opsional).
6. Pada bagian berlabel **Urutan Preferensi Aplikasi**, tekan tombol **Tambahkan**. Sebuah salinan miniatur dari menu Aplikasi Starter akan terbuka, di mana Anda dapat memilih aplikasi yang ingin Anda jalankan untuk membuka berkas yang Anda klik.
7. Kadang-kadang, Anda mungkin ingin menggunakan aplikasi yang berbeda untuk membuka tipe berkas ini. Misalnya, Anda mungkin ingin menggunakan KWrite untuk membuka berkas teks yang ingin diedit, dan KEdit untuk melihat berkas teks Anda. Anda dapat menambah aplikasi dengan cara yang sama seperti yang Anda lakukan pada langkah terakhir di atas dan Anda dapat mengubah urutannya menggunakan tombol **Ke Atas** dan **Ke Bawah**.
8. Setelah Anda puas dengan pilihan-pilihan Anda, Anda dapat mengklik tombol **Terapkan** untuk menyimpan perubahan yang terjadi tanpa menutup kotak dialog. Hal ini memberi Anda kesempatan untuk menguji pada window Konqueror apakah asosiasi berkas yang telah Anda lakukan sudah benar. Anda dapat memilih **OK** untuk menyimpan perubahan yang terjadi dan menutup kotak dialog, atau **Batal** jika Anda berubah pikiran dan menutup kotak dialog.

Pastikan untuk mencoba asosiasi baru dengan membuka direktori yang berisi berkas dengan tipe yang telah Anda buat asosiasinya. Klik pada berkas, dan program yang bersangkutan akan berjalan.

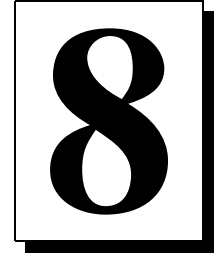
7.5 Menggunakan Tong Sampah

Dalam kondisi normal, menghapus berkas pada Unix tidak dapat dibatalkan. Bagaimanapun, dengan Manajer Berkas KDE, Anda dapat memilih **Buang ke Tong Sampah** daripada **Delete**. Hal ini akan memindahkan berkas ke folder **Trash**, yang dapat diakses sebagai ikon pada desktop. Di dalam folder **Trash**, Anda dapat membatalkan penghapusan. Jangan lupa untuk mengosongkan Tong Sampah secara reguler dengan mengkliknya dengan tombol kanan mouse, kemudian pilih **Kosongkan Tong Sampah**, karena jika tidak, hal ini akan memboroskan ruang penyimpanan Anda.

Catatan: jika Anda mengosongkan folder **Trash**, berkas-berkas yang ada di sana akan terhapus selamanya.



Gambar 7.2: Tong Sampah



Bekerja dengan Window

Jika Anda belum pernah melakukannya, jalankan sebuah aplikasi menggunakan Aplikasi Starter, seperti "Cari Berkas".

8.1 Apa yang harus saya lakukan terhadap window ?

Biasanya, orang-orang bekerja di dalam window, tetapi kadangkala Anda ingin memanipulasi window. Berikut ini adalah gambaran singkat fungsi-fungsi umum yang berhubungan dengan window:

Memindahkan Window Seret panel judul window atau tekan tombol **Alt** dan seret di bagian manapun pada window.

Mengubah Ukuran Window Seret pinggir window atau tekan tombol **Alt** dan seret dengan tombol kanan mouse di bagian manapun pada window.

Memaksimalkan Ukuran Window jika ukuran window telah dimaksimalkan, penekanan tombol akan menyebabkan ukuran window kembali pada ukuran aslinya. Jika Anda menekannya dengan tombol tengah mouse maka ukuran window akan maksimal secara vertikal, sedangkan tombol kanan mouse akan memaksimalkan secara horisontal.

Mengikonkan Sebuah Window Klik pada tombol iconify pada panel judul (di sebelah Maksimalkan) untuk menyembunyikan window. Untuk memunculkannya kembali Anda dapat mengklik ikon window pada taskbar.

Berpindah Antar Window Selain menggunakan mouse dengan mengklik pada window, Anda juga dapat berpindah antar window menggunakan tombol **Alt-Tab**.

8.1.1 Tombol Titlebar

Window KDE memiliki tombol standar pada titlebar-nya yang memberikan akses cepat untuk beberapa operasi. Susunan tombol defaultnya sebagai berikut:

- Sebelah kiri:
 - tombol menu. Biasanya terdapat ikon kecil aplikasi. Klik pada ikon tersebut akan menampilkan menu operasi window. Tombol pintas (*shortcut*): **Alt-F3** membuka menu window.
 - tombol sticky, bergambar paku. Kami akan memberitahu fungsinya nanti.
- Sebelah kanan:

- tombol iconify.
- tombol maximize.
- tombol close. Menutup window. Tombol pintas: **Alt-F4**.

8.1.2 Berpindah Antar Window

Kita telah mengetahui bagaimana bekerja dengan window. Saatnya bagi Anda untuk melakukan yang telah Anda ketahui.

Banyak sistem window yang mengharuskan Anda untuk mengklik mouse pada window lain untuk mengaktifkannya. Hal ini merupakan default KDE yang dikenal dengan istilah "**ClickToFocus**". Anda juga dapat mengkonfigurasi desktop Anda sehingga dengan menggeser mouse ke arah suatu window akan mengaktifkan window tersebut. Hal ini disebut dengan istilah "**FocusFollowMouse**". Jika Anda memilih ini, menggunakan Pusat Kontrol KDE, window yang ditunjuk mouse akan menjadi aktif. Walaupun begitu, window yang ditunjuk tersebut tidak selalu menjadi window yang paling atas secara otomatis, Anda harus tetap mengkliknya atau dengan fasilitas KDE yaitu menggunakan tombol **Alt** dan klik tombol tengah mouse di sembarang tempat.

Beberapa metode lain untuk berpindah antar window:

- Klik sebuah window dari menu **Daftar window**. Untuk mendapatkan menu tersebut, klik tombol tengah mouse pada desktop, atau klik ikon dengan banyak window pada panel.
- Tekan tombol **Alt** dan tekan **Tab** untuk berpindah-pindah window.
- Gunakan taskbar (baca bagian berikut ini).

8.2 Menggunakan Taskbar

Taskbar menampilkan sebuah daftar ikon kecil, satu untuk tiap window. Dalam keadaan default, taskbar terletak di dalam panel, tetapi dapat juga terletak di atas atau bawah layar.

Taskbar sangat bermanfaat: Sebuah klik tombol kiri mouse pada sebuah tombol taskbar akan mengaktifkan window yang bersangkutan. Mengklik sebuah entri dengan tombol tengah mouse akan mengiconkan/mendeiconkan sebuah window. Mengklik tombol kanan mouse akan memunculkan menu konteks pada window yang dipilih.

8.3 Menggunakan Desktop Virtual

Apa itu tombol "*sticky*"?

Hal yang mungkin terjadi, Anda memiliki lebih banyak window yang terbuka daripada ruang pada desktop Anda. Jika Anda mengalaminya, ada tiga hal yang dapat Anda lakukan:

1. Biarkan semua window terbuka
2. Mengiconkan window-window yang tidak Anda butuhkan dan gunakan taskbar atau **Alt-Tab** untuk berpindah antar window.
3. Hal yang disarankan: Lakukan seperti apa yang akan dilakukan sebuah sistem operasi jika memori fisik sudah tidak cukup, yaitu menggunakan memori virtual, dalam hal ini gunakan desktop virtual.

Konfigurasi default KDE menyediakan empat dekstop virtual. Anda dapat berpindah antar desktop virtual dengan mengklik pada salah satu tombol desktop pada panel. Atau gunakan **Ctrl-F1...F8**, atau **Ctrl-Tab** akan berpindah-pindah desktop secara urut. Jika Anda menggerakkan mouse ke sudut layar dan diam di sana, KDE akan menampilkan desktop di mana mouse tersebut mengarah.

Terkadang Anda ingin sebuah window terdapat pada setiap desktop. Misalnya, sebuah window chat atau jam alarm atau yang lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan tombol "*sticky*" yang

akan "menempelkan" window pada latar belakang sehingga akan muncul pada semua desktop virtual. Tombol sticky dapat juga digunakan untuk memindahkan window dari satu desktop virtual ke desktop virtual lainnya: tekan tombol pin sticky pada window, pindah ke desktop lain, tekan tombol pin sekali lagi. Hal ini akan memudahkan jika Anda menggunakan menu konteks window pada taskbar (entri menu "Ke desktop aktif") atau "Kirim ke" pada menu operasi window.

9

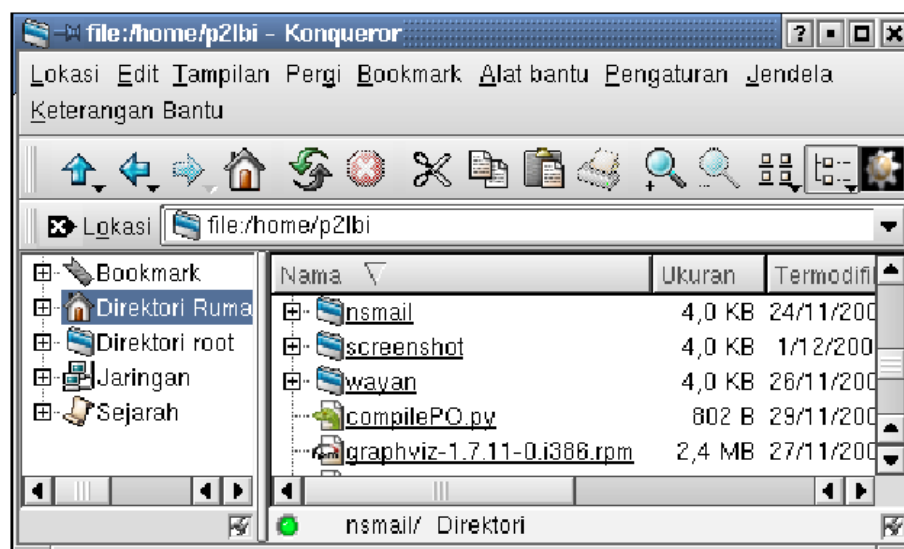
Mengatur Berkas

Perumpamaan umum pada desktop grafis adalah penggunaan folder sebagai direktori. Folder berisi berkas dan folder lainnya. Aplikasi KDE yang bernama **Konqueror**, **K File Manager**, menggunakan perumpamaan ini untuk memudahkan Anda dalam mengatur berkas-berkas Anda.

9.1 Menggunakan Konqueror

Pertama kali Anda menggunakan KDE, sebuah window dengan banyak ikon akan muncul. Ini adalah sebuah window Konqueror yang menampilkan berkas-berkas pada direktori home Anda (sebuah direktori di mana berkas-berkas milik Anda diletakkan). Path dari folder ditampilkan di bawah toolbar window. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan mengklik ikon bergambar rumah pada panel.

Untuk membuka berkas atau folder, klik berkas atau folder dengan tombol kiri mouse. Anda juga dapat memilih **Window -> Tampilkan Pohon Direktori** dari menu untuk menampilkan hirarki folder untuk navigasi langsung. Atau Anda dapat juga mengedit path yang ditampilkan di bawah toolbar untuk menuju direktori tertentu secara langsung.



Gambar 9.1: Tampilan Awal Konqueror

9.1.1 Membuka Berkas

KDE dikembangkan bersama satu set aplikasi untuk menampilkan dan mengedit beberapa berkas yang umum, dan jika Anda mengklik berkas berisi dokumen atau gambar, Konqueror akan menjalankan aplikasi yang sesuai dengan berkas tersebut. Jika Konqueror "*tidak tahu*" aplikasi apa yang harus dijalankan untuk membuka berkas tersebut, Konqueror akan menanyakan aplikasi apa yang harus dijalankan kepada Anda.

Konqueror menggunakan Tipe MIME untuk mengasosiasikan berkas dengan aplikasi.

9.1.2 Menyeret dan Melepaskan Ikon

Untuk menggandakan atau memindahkan berkas, seret ikon ke window Konqueror lain, atau ke ikon folder. Jika Anda melepaskan tombol mouse, Konqueror akan menampilkan menu untuk Anda pilih yaitu salin, pindah, atau membuat link pada berkas tersebut.

Catatan: Jika Anda pilih **Link**, KDE akan membuat "*symbolic link*" (bukan "*hard link*") Unix, jadi jika Anda memindahkan atau menghapus berkas aslinya, maka link tersebut akan rusak atau tidak berfungsi.

Beberapa aplikasi KDE juga mendukung operasi seret dan lepas: Anda dapat membuka berkas dengan menyeret ikon berkas ke window aplikasi yang sedang berjalan, atau ke ikon aplikasi yang tidak berjalan.

9.1.3 Mengubah Properti Berkas

Untuk mengubah properti berkas, seperti nama dan permission-nya, klik kanan ikon dan pilih **Properties** dari menu yang muncul.

9.2 Bekerja dengan Berkas Arsip dan Jaringan

Beberapa waktu lalu, Anda memerlukan sebuah perangkat lunak khusus untuk mengakses berkas di Internet.

KDE mendukung teknologi yang disebut "**Network Transparent Access**" (NTA) yang memungkinkan Anda untuk mengakses berkas yang berada di belahan dunia lain semudah Anda melakukannya pada komputer Anda. Contohnya, untuk mengakses berkas pada server FTP, pilih saja **Lokasi** -> **Buka Lokasi** dari menu Konqueror, dan ketikkan URL server FTP. Anda dapat menyeret dan melepaskan berkas ke dan dari folder pada server seperti Anda melakukannya pada komputer Anda. Anda bahkan dapat membuka berkas pada server FTP tanpa menyalinnya ke komputer Anda (KDE akan melakukan hal ini jika diperlukan)

Perhatikan bahwa Konqueror menggunakan akses anonymous FTP, yang mungkin membatasi akses terhadap berkas pada server FTP. Jika Anda memiliki akun di server tersebut, Anda dapat menyetorkannya sebagai bagian dari URL server FTP tersebut, seperti:

```
ftp://userid@server/directory
```

Konqueror akan menanyakan password Anda, dan jika proses login berhasil, Anda akan memiliki akses penuh terhadap berkas-berkas Anda pada server tersebut.

Jika Anda terbiasa dengan utilitas WinZip(tm) di MS-Windows(tm), Anda pasti merasa senang karena KDE juga dapat membuka berkas arsip tar. KDE memperlakukan arsip seperti berkas folder normal. Anda dapat menjelajah di dalam arsip, dan membuka berkas yang terdapat di dalamnya. Umumnya, mengakses berkas pada Internet dan pada arsip akan terasa seperti mengakses berkas pada komputer Anda, kecuali selang waktu yang disebabkan oleh kecepatan jaringan.

9.3 Menggunakan Templat untuk Mengakses Aplikasi dan Divais

Salah satu folder yang diletakkan oleh KDE pada desktop saat Anda pertama kali login dinamakan **Template**. Folder ini menampung sejumlah berkas dengan ekstensi `.kdelnk` (tidak terlihat). Pada KDE, berkas `kdelnk` ini mewakili:

- Aplikasi
- Printer
- Mountable Divais (seperti floppy drives)
- Sumber-sumber Internet (seperti dokumen WWW, direktori FTP)

Item yang terdapat pada Aplikasi Starter dan panel mengarah pada berkas `kdelnk`. Berkas `kdelnk` menentukan ikon apa yang ditampilkan, sesuai dengan informasi yang diwakili ikon tersebut (sebuah aplikasi, divais, atau URL). Anda dapat menyeret sembarang berkas `kdelnk` ke panel untuk membuat tombol *quick-launch*.

9.3.1 Mengkonfigurasi Printer

Anda dapat membuat ikon untuk printer Anda sehingga Anda dapat mencetak berkas dengan menyeretnya ke ikon printer. Caranya:

1. Buka folder **Templates** pada desktop.
2. Seret ikon Program dalam folder ke desktop. Pilih **Salin** dari menu yang muncul saat Anda melepaskan ikon tersebut.
3. Klik kanan ikon baru dan pilih **Properti** dari menu konteks.
4. Pada tab **Umum**, ubah nama menjadi **Printer.kdelnk**.
5. Pada tab **Jalankan**, ketikkan pada field Jalankan yang pertama:
`lpr %f`
Contoh ini berasumsi bahwa Anda mencetak menggunakan perintah `lpr`. Jika Anda menggunakan perintah lain, ketikkan perintah tersebut sebagai pengganti `lpr`.
6. Masih dalam tab **Jalankan**, klik ikon yang terlihat seperti *cog*, dan pilih ikon Printer dari daftar yang ada.

Seharusnya Anda sudah dapat menyeret berkas Anda ke ikon Printer dan mencetaknya dengan printer default Anda.

9.3.2 Divais Mount

Unix menyediakan akses ke divais penyimpanan selain hard disk primer melalui proses yang disebut dengan *mounting*. KDE menggunakan berkas `kdelnk` untuk memudahkan Anda dalam proses *mount*, *unmount*, dan mengakses berkas pada divais penyimpanan sekunder sebagai floppy drive dan CD-ROM drive.

Sebagai contoh, langkah-langkah yang dibutuhkan untuk membuat ikon untuk mengakses berkas pada floppy disk:

Banyak sistem mengharuskan Anda untuk login sebagai *root* untuk mount dan unmount divais.

1. Buka folder **Templates** pada desktop.

2. Seret ikon **Device** pada folder ke desktop. Pilih **Copy** dari menu yang muncul saat Anda melepaskan ikon tersebut.
3. Klik kanan ikon baru dan pilih **Properti** dari menu konteks.
4. Pada tab **Umum**, ganti name dengan **Floppy.kdelnk**.
5. Pada tab **Divais**, ketikkan `/dev/fd0` sebagai **Divais**.
6. Klik Ikon **Unmount I** dan pilih gambar floppy disk tanpa lampu hijau.

Masukkan floppy yang telah diformat ke dalam drive dan klik ikon **Floppy** agar KDE mengaitkan (*mount*) floppy drive dan menampilkan berkas-berkas yang ada di dalam disket. Sebelum mengeluarkan disket dari drive, klik kanan ikon **Floppy** dan pilih **Unmount** dari menu.

10

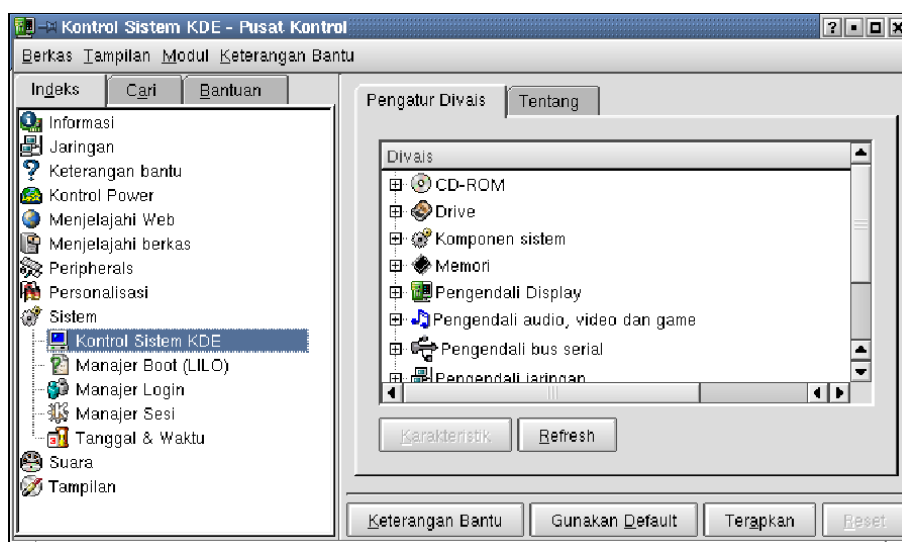
Membuat Konfigurasi Desktop Anda

Jika Anda tidak menyukai tampilan maupun operasi yang dilakukan desktop, Anda dapat mengubahnya. KDE sangat mudah dikonfigurasi dan Anda dapat mengubah hampir semua aspek yang tampil maupun bertindak pada desktop Anda. Tidak seperti pada lingkungan desktop Unix lainnya, Anda tidak perlu mengedit berkas konfigurasi (Anda masih dapat mengubah berkas konfigurasi jika Anda menginginkannya) ! Anda dapat menggunakan Pusat Kontrol KDE, program khusus untuk mengkonfigurasi desktop Anda.

10.1 Menggunakan Pusat Kontrol KDE

Jalankan Pusat Kontrol KDE dari Aplikasi Starter. Sebuah window dengan dua buah kotak akan tampil, menampilkan daftar modul pada kotak sebelah kiri.

Buka modul dengan mengklik namanya; daftar submodul akan tampil. Kemudian klik salah satu nama kategori submodul untuk diedit konfigurasinya pada kotak sebelah kanan. Mengubah konfigurasinya cukup mudah. Tombol bantuan tersedia pada tiap panel konfigurasi untuk menjelaskan konfigurasi yang belum jelas.



Gambar 10.1: Pusat Kontrol KDE

Setiap panel memiliki tombol berlabel **Ok**, **Terapkan**, dan **Batal**, yang bekerja sebagai berikut:

- **Ok** melakukan perubahan konfigurasi dan menutup panel konfigurasi.

- **Terapkan** melakukan perubahan konfigurasi dan tetap membuka panel sehingga Anda tetap dapat melakukan perubahan lainnya.
- **Batal** menutup panel tanpa mepedulikan perubahan yang terjadi.

Jika Anda melakukan perubahan pada satu panel konfigurasi dan berpindah ke modul lain tanpa mengklik **Ok** atau **Terapkan** lebih dulu, perubahan yang Anda lakukan akan diabaikan.

10.2 Konfigurasi Modul

Di bawah ini akan dijelaskan secara singkat tentang konfigurasi modul:

Aplikasi Berisi konfigurasi untuk Dr. Konqui (pengatur kerusakan perangkat lunak) dan Login Manager.

Telusur Berisi konfigurasi untuk **Pengatur Berkas**.

Tampilan Berisi konfigurasi yang berhubungan dengan tampilan dan tingkah laku desktop, seperti warna/gambar latar belakang, warna window, *screen saver*, huruf, dan bahasa.

Informasi Menampilkan informasi tentang penggunaan memori dan sistem CPU

Peripheral Berisi konfigurasi untuk keyboard dan mouse.

Personalisasi Anda dapat mengubah informasi e-mail, negara dan bahasa, pengaturan, dan opsi penyimpanan password.

Kontrol-Power Jika monitor Anda mendukung fasilitas hemat energi (*power saving*), Anda dapat mengubahnya di sini.

Suara Mengkonfigurasi bagaimana sistem Anda mengeluarkan suara.

Sistem Mengubah tanggal dan zona waktu sistem.

Dapatkan Semua konfigurasi yang memungkinkan dan temukan fleksibilitas KDE.

10.3 Manajemen Sesi

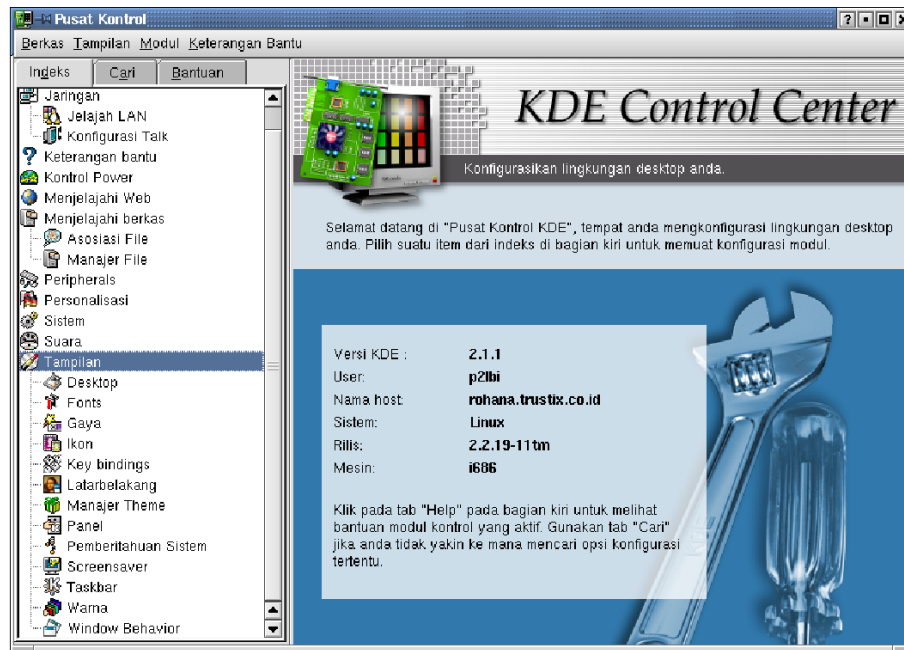
Ketika Anda logout, KDE mengingat aplikasi mana yang Anda tinggalkan terbuka, termasuk letak dan ukurannya, sehingga Anda dapat membukanya kembali saat login berikutnya. Fitur ini dinamakan dengan istilah *Manajemen Sesi*. Aplikasi-aplikasi KDE akan kembali pada kondisi saat Anda logout: sebagai contoh, KEdit akan mengingat berkas yang sedang Anda edit saat Anda logout, untuk memastikan bahwa Anda telah menyimpan data penting di dalamnya ketika Anda logout.

Untuk menggambarkan Manajemen Sesi, pilih **Aplikasi starter** -> **Aplikasi** -> **Editor** untuk menjalankan KEdit. Buka dokumen teks untuk diedit. Sekarang logout dan log in kembali. Anda akan menemukan bahwa KEdit kembali dengan posisi yang sama pada layar, termasuk desktop virtual yang tepat dan dokumen yang ditinggalkan terbuka pada KEdit sebelum logout terbuka kembali secara otomatis. Bahkan, KEdit dapat mengingat apakah Anda sudah menyimpan pekerjaan Anda sebelum Anda logout.

10.4 KDE sebuah Perjalanan yang Menyenangkan

Kami harap Anda menikmati tur singkat ini dan lingkungan desktop yang unik ini akan membantu Anda menyelesaikan pekerjaan Anda lebih cepat dan lebih nyaman dari sebelum Anda menggunakan KDE.

Mohon diingat bahwa proyek KDE bukanlah proyek komersial, tetapi sebuah proyek yang dibuat oleh sukarelawan dari seluruh dunia. Kami ingin mengundang Anda untuk bergabung dalam proyek



Gambar 10.2: Konfigurasi Modul

KDE dan menjadi bagian dari jaringan orang-orang unik ini. Jika Anda seorang programmer, kami berharap Anda membantu kami dalam membuat aplikasi KDE. Jika Anda seorang seniman atau memiliki pengalaman dalam bidang disain grafis, kami berharap Anda membuat kumpulan icon, skema warna, skema suara, dan logo untuk KDE. Jika Anda senang menulis, kami mengharapkan Anda bergabung dalam proyek dokumentasi kami (KDP).

Banyak cara yang dapat Anda lakukan untuk membantu proyek KDE. Anda diundang untuk bergabung dalam jaringan orang-orang seluruh dunia yang berdedikasi untuk membuat KDE sebagai lingkungan desktop terbaik untuk semua komputer. Kunjungi <http://www.kde.org> untuk informasi lebih lanjut.

Selamat datang di perjalanan yang menyenangkan ini,



Tip & Trik untuk Pekerjaan Sehari-hari

Hampir semua orang dapat menggunakan KDE, untuk tujuan itulah pengembang menciptakannya. Di KDE tidak ada pilihan yang tidak jelas untuk dipilih, dan sedikit berkas konfigurasi yang diedit dalam bentuk ASCII. Bagaimanapun, ada beberapa cara yang dapat Anda lakukan untuk mengerjakan pekerjaan Anda dengan lebih baik, menghemat waktu untuk hal-hal yang berguna, seperti tetris.

11.1 Tabel Shortcut

Alt-Tab atau **Alt-Shift-Tab** Berpindah antar window

Ctrl-Tab atau **Ctrl-Shift-Tab** Berpindah antar desktop

Alt-F2 Baris perintah miniDescription

Alt-F3 Menu window

Alt-F4 Menutup window yang aktif

Ctrl-F{1..8} Berpindah ke desktop tertentu

Ctrl-Alt-Esc Penutup window (setiap window yang diklik akan ditutup)

Ctrl-Alt-Backspace Keluar dari KDE (tanpa menyimpan apa-apa !) Gunakan ini sebagai pilihan terakhir

Ctrl-Alt-Numpad+ Berganti resolusi layar berikutnya

Ctrl-Alt-Numpad— berganti resolusi layar sebelumnya

11.2 Teknik Mouse

Mengklik pada tepi atau panel judul

Kiri Mengaktifkan dan menaikkan window

Tengah Menurunkan window

Kanan Menampilkan menu window jika window aktif, jika tidak aktif maka akan mengaktifkan window.

Klik ganda pada judul window Memaksimalkan ukuran window

Menyeret pada panel judul Memindahkan window

Menyeret sudut atau tepi window Mengubah ukuran window

Alt-Kiri Memindahkan window

Alt-Tengah Menaikkan window

Alt-Kanan Mengubah ukuran window

Klik pada ikon pada kiri atas Menutup aplikasi

Klik pada Tombol Sticky Mengubah kondisi sticky

Klik pada tombol Maksimalkan

Kiri Memaksimalkan ukuran window

Tengah Memaksimalkan ukuran window secara vertikal

Kanan Memaksimalkan ukuran window secara horisontal