

# SPECTRA EDITABLE

- Mempunyai pengakuan dan penghargaan secara nasional dan internasional dibidang E-Learning dengan memiliki dua sertifikat.
- Terdaftar di DEPKUMHAM sebagai pemilik dan pemegang hak cipta yang sah secara hukum.
- Mampu mengakomodir keinginan sekolah dan guru/siswa di kelas, dimana guru menjadi “manajer kelas” yang mampu mengkoordinir/membuat/mendistribusikan materi-materi pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna dengan memanfaatkan kekuatan multimedia.
- Membantu guru dan siswa dalam memadukan semua sumber belajar kedalam satu aplikasi yang siap pakai dalam bentuk digital. Sehingga menjadi mudah dan murah untuk didistribusikan.
- Masa pakai dan jumlah duplikasi yang tidak terbatas. Tersedia dalam berbagai versi dan pilihan. Baik Standart, Premium atau Full paket.
- Tersedianya materi dasar berupa Matematika, IPA, IPS, PPKN, Keterampilan, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, TIK, dan lain-lain dalam berbagai macam judul dan tema. Mulai dari SD sampai Tingkat SMA (Kelas I sampai Kelas XII)
- Semua materi dapat mengakomodir muatan lokal masing-masing daerah/rayon/wilayah. Sehingga materi tetap selalu menjadi “up to date” dan pembelajaran menjadi kontekstual karena materi pembelajaran dekat dengan keseharian dan kultur siswa.
- Sekolah atau guru dapat menambah atau membuat materi baru sesuai dengan tema dan judul pembelajaran yang diinginkan.
- Tidak memerlukan admin server dan maintenace jaringan komputer, apalagi bandwidth dan pulsa internet, karena semua aplikasi telah terpasang didalam komputer secara “stand alone” (berdiri sendiri) dan berjalan secara “offline”. Artinya akan siap diimplementasikan oleh siapapun dan kapanpun pada komputer atau laptop.
- Aplikasi bekerja pada semua type komputer mulai dari komputer lama (Pentium I) sampai yang terbaru dan dapat berjalan di Win-98, Windows XP sampai Windows terbaru (8.1)
- Semua sumber data dan library yang telah terpasang dalam komputer masing-masing guru kelas telah menjadi hak privat guru/sekolah. Bukan hak publik atau pengembang.
- Terdapat berbagai macam alat peraga dan praktikkum serta simulasi secara visual yang memudahkan peserta didik dalam memahami proses, tanpa perlu ruang tersendiri serta dapat mengantisipasi kecelakaan fatal akibat kesalahan percobaan. Baik berupa ledakan, pemakaian zat atau alat, kerusakan, serta hal-hal lainnya.

- Guru yang dipilih dan ditugaskan oleh sekolah bisa langsung focus pada hal pokoknya dalam mengatur dan menata pembelajaran kelas yang hidup, bukan hal teknis mengenai programming dan lain-lain yang membutuhkan waktu dan lulusan tertentu.
- Sumber belajar lainnya berupa buku, file internet, word, excel, power point, lembar kerja siswa dan lain-lain, juga dapat ditambah dan dimasukkan ke dalam satu kesatuan aplikasi.
- Semua sumber data dan library yang telah terpasang dalam komputer masing-masing guru kelas telah menjadi hak privat guru/sekolah. Bukan hak publik atau pengembang.
- Konten atau Materi Pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai model kurikulum sesuai dengan kebijakan yang berlaku di daerah dan wilayah masing-masing sekolah. Misalnya KTSP, kurikulum 2013, atau kurikulum lainnya.
- Melakukan pelatihan, sosialisasi dan workshop. Dimana waktu dan agendanya dapat disesuaikan dengan agenda masing-masing dinas pendidikan setempat sebelum dan/atau sesudah aplikasi diterima oleh sekolah.
- Masa pengerjaan yang singkat karena semua aplikasi 99% dibuat di Indonesia dan menggunakan sumber daya dan kreatifitas lokal serta tidak bergantung pada nilai tukar rupiah.
- Tidak memerlukan spesifikasi dan merk komputer tertentu. Sehingga selalu terjamin ketersediaannya dipasaran tanpa perlu import. (Dapat menggunakan komputer/laptop merk apapun yang terdapat di dealer atau distributor pusat atau daerah).

## Komponen Harga

### A. Konten atau Materi (Rp.±200 Ribu/Konten/Materi)

- Aplikasi per content Rp.200 Ribu/1 Lisensi =  $1 \times 1 \times 200 \text{ Ribu} = 200 \text{ Ribu}$  , jika anda membeli 100 konten dengan 1 Lisensi maka:  $100 \times 1 \times 200 \text{ Ribu} = 20 \text{ Juta}$ , jika anda membeli 100 konten dengan 3 Lisensi maka:  $100 \times 3 \times 200 \text{ Ribu} = 60 \text{ Juta}$ , jika anda membeli 100 konten dengan 6 Lisensi maka:  $100 \times 6 \times 200 \text{ Ribu} = 120 \text{ Juta}$ .

Konten materi berisi kumpulan materi pembelajaran yang terbentuk dari berbagai file data, animasi, gambar, suara, simulasi, game, latihan dan lain-lain.

(Detail lengkap terdapat dalam katalog resmi)

### **Perbandingan:**

Banyak konten dan aplikasi yang beredar baik berbentuk CD dijual dengan harga Rp.30.000 – Rp.500.000 berupa konten statis. Dimana semua isi dan data tidak bisa dirubah atau disesuaikan dengan kebutuhan kelas atau sekolah. Apalagi untuk dapat

diadopsi dengan memasukan muatan local. Semua hal yang terdapat dalam aplikasi hanya bisa dipakai oleh guru yang bersangkutan dan tidak dapat diduplikasi.

Banyak juga yang menerapkan berupa kursus online dimana data hanya bisa dilihat dengan kisaran biaya \$10 sampai \$100 per bulan, per user. Dimana semua resource terdapat di server pengembang dan user menggunakan internet. Tentu ini sangat tidak efisien dan pemborosan. Belum lagi koneksi jaringan yang tidak merata di semua daerah.

Ada juga yang menerapkan “Offline” tapi masa pakai konten hanya berlaku pada periode tertentu, sehingga setiap tahun user harus menganggarkan dan memperbaharui ulang hak pakainya. Lagi-lagi pemborosan dan tidak efisien.

### **B. Engine Spectra** (Rp.±3 – 5 Juta/Dongle)

- Jika anda membeli 6 (Engine + Dongle) maka:  $6 \times 3 \text{ Jt} = 18 \text{ Juta}$ .
- Jika anda membeli 3 (Engine + Dongle) maka:  $3 \times 3 \text{ Jt} = 9 \text{ Juta}$ .
- Jika anda membeli 1 (Engine + Dongle) maka:  $1 \times 3 \text{ Jt} = 3 \text{ Juta}$ .

Engine Spectra adalah aplikasi pembuat materi beserta dengan untuk kunci duplikasi tanpa batas hingga bisa didistribusikan oleh guru ke siswa, orang tua.

(Detail lengkap terdapat dalam katalog resmi)

### **Perbandingan:**

Dengan menggunakan engine spectra setiap guru diharapkan menjadi creator bukan operator yang hanya mengoperasikan yang sudah jadi. Guru dapat menambah materi baru, mengganti cover, menyusun library kelas yang berkelanjutan sampai batas waktu yang tidak ditentukan hingga bisa terus berkembang dan semakin kaya akan materi dari waktu ke waktu, mengkompil ulang sistem, dan mendistribusikannya dengan mudah dalam hitungan detik kepada setiap peserta ajar.

Tidak diperlukan kemampuan programing, HTML, XML, Konversi file dan lain-lain, sehingga guru atau sekolah bisa fokus pada tema dan tujuan pembelajaran bukan pada hal-hal teknis lainnya.

Update aplikasi dan lain-lain dapat dilakukan secara online atau offline.

### **C. Master Backup** (Rp.±1.5 – 2 Juta/Sekolah)

- Master Backup Rp.1,5 Jt/Sekolah =  $1 \times 1,5 \text{ Jt} = 1,5 \text{ Jt/Sekolah}$ .
- Jika mengalokasikan untuk 6 Sekolah maka:  $6 \times 1,5 \text{ Jt} = 9 \text{ Juta}$ .

- Jika mengalokasikan untuk 100 Sekolah maka:  $100 \times 1,5 \text{ Jt} = 150 \text{ Juta}$ .
- Jika mengalokasikan untuk 300 Sekolah maka:  $300 \times 1,5 \text{ Jt} = 450 \text{ Juta}$ .

Bentuk fisik dalam satu paket yang terdiri dari beberapa jumlah keping CD sesuai dengan jumlah konten yang dibeli sebagai data cadangan ketika file atau komputer rusak atau terhapus. Setiap sekolah hanya perlu satu master backup.

(Detail lengkap terdapat dalam katalog resmi)

### **Perbandingan:**

Sama seperti harga CD bajakan dimana per CD hanya dihitung +- Rp.15.000,- dimana kami hanya membebaskan ongkos real produksi beserta *packaging* dan pengiriman saja. Tetapi sekolah telah terbebas dari dosa pembajakan dan perlindungan HAKI sekaligus ikut membantu perkembangan Industri kreatif Indonesia untuk terus hidup dan berkembang untuk menjadi tuan di Negeri Sendiri.

=====

Itulah sekelumit gambaran tentang apa yang kami lakukan untuk berpartisipasi dalam pembangunan pendidikan di Indonesia dan berkomitmen bersama-sama membuka kesempatan yang besar untuk kepada semua pihak untuk berkontribusi dan bekerjasama menjadikan proses lebih transparan terbuka dan dapat dipertanggung-jawabkan. Untuk lebih detil dan jelas kami dengan senang hati jika ada kunjungan dan survey ke workshop kami di Jakarta sehingga kita bisa sama-sama melihat langsung para kreator-creator muda kami di tim produksi dalam membangun semua ini.

Akhir kata kami mohon maaf jika ada kata yang tidak berkenan.

Tak ada gading yang tak retak, tak ada yang sempurna kecuali Yang Maha Kuasa.

Best Regard's

SPECTRA MULTIMEDIA