

**APLIKASI MULTIMEDIA PROFIL TEAM-TEAM  
KANDIDAT JUARA PIALA DUNIA SEPAK BOLA 2002  
KOREA-JEPANG DENGAN MENGGUNAKAN ASYMETRIX  
TOOLBOOK II 5.0**

**HARKO HASKORO, KARTIKA SARI, SKOM., MM**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2002

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : multimedia

Abstraksi :

Penulis membuat suatu bentuk penyajian informasi dengan memanfaatkan aplikasi Multimedia yang terdiri dari elemen teks, gambar dan suara melalui media komputer untuk menampilkan profil team-team Kandidat Juara Piala Dunia Sepak Bola 2002 Korea Jepang. Tujuan penulisan ini untuk membantu pengguna mengetahui lebih banyak lagi mengenai Piala Dunia melalui sajian yang menarik dan informatif. Dalam pembuatan aplikasi Multimedia dengan menggunakan pemrograman Asymetrix Toolbook II 5.0, para pengguna dapat dengan cepat dan mudah mendapatkan informasi tentang Piala Dunia 2002 serta dapat mencetak datanya langsung diatas kertas dengan menggunakan tampilan yang ada di layar. Informasi yang cepat dan tepat akan disajikan melalui aplikasi ini, karena aplikasi ini adalah sarana yang edukatif dan interaktif bagi para pengguna. Untuk itu penggunaan gambar yang bagus dapat dijadikan sarana untuk pengembangan lebih lanjut.