

# **VISUALISASI WORLD CUP 2002 KOREA JEPANG DENGAN MENGGUNAKAN ASYMETRIK MULTIMEDIA TOOLBOOK 5.0**

**HASWARD, HARIYANTO,SKOM,MMSI**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2003

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : multimedia

Abstraksi :

Berawal dengan begitu cepatnya perkembangan hardware dan software komputer seiring pula dengan kemajuan teknologi informasi, komputer adalah salah satu media penyebaran, dimana informasi tersebut disajikan dalam bentuk multimedia. Visualisasi ini bertujuan untuk memberikan informasi seputar World cup 2002 yang baru saja diselenggarakan di Korea dan Jepang yang merupakan even empat tahun-an dan merupakan moment besar dalam dunia olah raga sepak bola. Dengan kemajuan teknologi komputer khususnya multimedia yang dipadukan dengan data-data yang akurat serta kutipan sejarah maka tersajilah visualisasi ini yang terealisasi dengan menggunakan software Asymetrix Toolbook 5.0 dan dibantu dengan Adobe photoshop 5.0 serta beberapa perangkat penunjang lainnya.