BAB II

GAMBARAN UMUM MULTIMEDIA DAN IT

II.1 Definisi Multimedia dan IT

Istilah multimedia digunakan dalam banyak perkara, umpamanya Sistem Maklumat Multimedia, komputer multimedia, perisian multimedia dan lain-lain lagi. Jeffcoate (1995) mendefinisikan Sistem Maklumat Multimedia sebagai suatu sistem yang menggunakan pelbagai kaedah berkomunikasi (atau media). Ini termasuklah penggunaan teks, data, grafik, imej, suara dan video. Oleh itu, banyak aplikasi komputer boleh dikelaskan sebagai multimedia kerana ia adalah gabungan lebih daripada satu bentuk media. Contohnya, aplikasi "Desktop Publishing" menggabungkan penggunaan teks dan grafik. Walaubagaimanapun, istilah multimedia lazimnya merujuk kepada sistem yang lebih sofistikated yaitu sistem yang dapat menyokong penggunaan imej-imej bergerak dan bunyi.

Menurut Phelps (1995), multimedia adalah kombinasi teks, video, suara dan animasi dalam sebuah perisian komputer yang interaktif. Berdasarkan definisi ini, perisian-perisian yang menggunakan teks dan menghasilkan bunyi 'beep' boleh dikelaskan sebagai perisian multimedia dalam artikata yang mudah. Multimedia boleh juga didefinisikan sebagai kombinasi grafik, animasi, teks, video dan bunyi dalam satu perisian yang direkabentuk untuk mempertingkatkan interaksi di antara pengguna dengan komputer. Komputer yang mempunyai perkakasan yang berupaya untuk melaksanakan perisian multimedia dipanggil komputer multimedia (Schurman, 1995). Perisian-perisian multimedia ini dimuatkan dengan keupayaan grafik dan suara. Pada kebiasaannya ia disimpan di dalam Compact-Disc Read Only Memory (CD-ROM). Perisian-perisian seperti ini mengandung maklumat seperti yang terdapat dalam ensiklopedia, maklumat mengenai buku-buku dan jurnal yang terdapat di perpustakaan, muzik dan bunyi-bunyian, atlas dan peta serta permainan komputer. (Larson, 1994). Definisi multimedia yang diberikan oleh Larson bukan sahaja setakat kombinasi

grafik, suara, video dan animasi di samping penggunaan teks yang biasa oleh sebuah komputer.

Teknologi informasi merupakan perkembangan dari teknologi komputer yang dipadukan dengan teknologi telekomunikasi. Definisi 'informasi' itu sendiri adalah 'hasil dari pengolahan data' yang secara prinsip mempunyai nilai lebih daripada data mentah. Teknologi informasi dapat dikatakan sebuah suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu.

Lajunya perkembangan teknologi informasi menghilangkan garis-garis batas antar negara dalam hal flow of information. Dalam dunia maya, seseorang dapat mencari pelanggan di seluruh lapisan masyarakat dunia yang terhubung dengan jaringan internet. Transaksi mudah dilakukan di cyberspace melalui implementasi e-commerce dengan memanfaatkan pembayaran secara elektronik (e-payment). Sehingga tidak jarang perusahaan perlu mendefinisikan kembali misi dan visi bisnisnya (terutama perusahaan jasa).

II.2 Perusahaan Multimedia Dan IT

Secara umum, sebuah perusahaan Multimedia merupakan perusahaan yang ruang lingkup pekerjaannya dalam pengembangan teknologi informasi. Sebuah perusahaan Multimedia dan IT terdiri dari tenaga-tenaga profesional yang memiliki kemamuan dalam menciptakan produk yang berkaitan dengan teknologi informasi serta pengembangannya.Perusahaan Multimedia dan IT menyediakan suatu informasi secara real time, dan menghubungkan antara supplier, perusahaan, dan pemasar secara bersama-sama dalam proses distribusi dari permintaan (demand) dan ketersediaan (supply) menjadi lebih cepat dari yang pernah ada sebelumnya.

Teknologi Informasi serta Multimedia muncul dari ledakan arus industri kosmopolitan yang pengalaman budayanya berpelantarkan media elektronik. Perkembangan Teknologi Informasi berawal di Eropa dan Amerika Syarikat yang menjadi pusat cetusan dan perkembangan saintifik dan revolusi industri.

II.3 Peranan Perusahaan Multimedia Dan IT

Peranan Perusahaan Multimedia Dan IT secara garis besar menghilangkan garis-garis batas antar negara dalam hal flow of information. Dalam dunia maya, seseorang dapat mencari pelanggan di seluruh lapisan masyarakat dunia yang terhubung dengan jaringan internet. Transaksi mudah dilakukan di cyberspace melalui implementasi e-commerce dengan memanfaatkan pembayaran secara elektronik (e-payment). Teknologi informasi menyediakan suatu informasi secara real time, dan menghubungkan antara supplier, perusahaan, dan pemasar secara bersama-sama dalam proses distribusi dari permintaan (demand) dan ketersediaan (supply) menjadi lebih cepat dari yang pernah ada sebelumnya.