

**PERANCANGAN PETA INTERAKTIF 2D DAN TOURIST GUIDE
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PARIWISATA**

Skripsi



disusun oleh

Dwi Jayanti

08.11.2083

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN PETA INTERAKTIF 2D DAN TOURIST GUIDE
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PARIWISATA**

Skripsi

Diajukan sebagai persyaratan kelulusan
Strata 1 jurusan Teknik Informatika
pada STMIK AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh

Dwi Jayanti

08.11.2083

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PETA INTERAKTIF 2D DAN TOURIST GUIDE

KEPULAUAN BANGKA BELITUNG SEBAGAI

MEDIA PROMOSI PARIWISATA


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

DWI JAYANTI

08.11.2083

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Juli 2012

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN PETA INTERAKTIF 2D DAN TOURIST GUIDE
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PARIWISATA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
DWI JAYANTI
08.11.2083

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Hanif Al Fatta, M.Kom

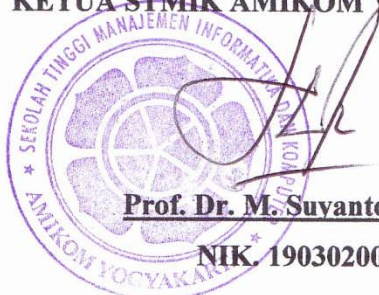
NIK. 190302096

Krisnawati, S.Si., MT

NIK. 190302038

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

...

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Yogyakarta, 29 Juli 2012

Dwi Jayanti

08.11.2083

HALAMAN MOTTO

- *Jangan sia-siakan waktumu meski hanya sebentar saja, karena hidup hanya sekali dan takkan pernah kembali.*
- *Tak ada yang tak mungkin di dunia ini, segala sesuatu bisa kau raih dan miliki. Namun hal terberat adalah melepas semua itu pergi, tapi ketika sesuatu itu kembali, nyatanya memang semua itu adalah benar-benar milikmu.*
- *Yakinkanlah bahwa pilihanmu adalah yang terbaik meski kadang terlihat samar, namun percayalah akan ada hikmah di dalamnya, yang buat hidupmu jauh lebih berarti.*
- *Apapun masalahmu, kondisimu, latar belakangmu, percayalah pada hatimu, yakinkanlah bahwa kau mampu, bersyukurlah atas dirimu karena tak ada seorangpun di dunia ini yang bisa gantikanmu.*
- *Belajarlah dari pengalaman, kegagalan bukanlah sesuatu yang berakhir, tapi sesuatu kegagalan itu adalah awal dari sebuah kesuksesan.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua dan beserta junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- ***Orang Tuaku tercinta, Bapak (Edy Jon) & Ibu (Tuti Indari, S.Pd)***, Terima kasih atas semua doa, perhatian, kasih sayang, dukungan, dan nasihat yang selalu kalian berikan kepada anakmu ini.
- ***My Sister yang tercantik (Mita Damayanti, Am.Keb) & My Brother yang tersayang (Faizal Rizaldi)***, Terima kasih juga untuk doa, perhatian dan dukungan dari kalian berdua yang selalu mengingatkanku untuk segera merampungkan skripsi ini.
- ***Keluargaku tersayang, kakak ipar Fotan Parulian Harahap, Amd, bibi Sri Hartati, bibi Sulastri, bibi Sutini, paman Sutarto, adik-adik sepupu ku tersayang Umi, Nur (Sunuy), Diah (Uya), Evi, Leni dan keponakanku terluca Fairel Filbert Athariz***, Terima Kasih Atas doa dan dukungannya.
- **Prof. Dr.M.Suyanto, M.M**, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- **Bp. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.** selaku dosen pembimbing saya. Terima Kasih atas saran, bimbingan, dan kesabaran bapak menghadapi saya selama masa-masa bimbingan, hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

- *Teman-Teman di BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa)* angkatan 2008-2009 di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi banyak pengalaman dan ilmu pengetahuan buat aku.
- *Teman-Teman SI TI D angkatan 2008*, Terima Kasih Guys atas masa-masa indah yang kalian berikan selama perkuliahan, kalian akan selalu ku ingat dihati, “sukses buat kita semua”.
- *Teman-teman penghuni kost 28, Yesi, Mbak Maya, Ria, Sinta, Citra, Ratri, dan Kucing ternakalku Buggy & Memew* yang udah kasih banyak kenangan baik dan menyenangkan, menyedihkan, maupun menyebalkan :-P. Makasih ya semuanya atas dukungan dan doanya, tanpa kalian di kost masa-masa jadi anak kost mungkin jadi gak seru dan keren.
- *Teman-teman dan Guru-guru di SMK N2, SMP N7, dan SD N6 Pangkalpinang*, Terima kasih juga atas kenangan masa-masa sekolah dulu.
- *Kucing-Kucing Peliharaanku tersayang (yang masih hidup ataupun sudah meninggal)* terima kasih selalu menghibur dan selalu patuh sama memew kalian ini ya... :-*
- Dan tak lupa kepada seseorang yang selalu bersamaku, baik susah maupun senang, “*JULIANTO,Amd*”, Terima kasih ocel atas dukungan, doa, perhatian, dan sayangmu untukku, kehadiranmu di hatiku sangat berharga...
- Juga buat teman-teman sekalian yang belum sempat aku cantumkan disini. Makasih atas semua dukungan, perhatian, dan doa yang telah kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, dan tak lupa shalawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT . Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman S1 TI D 2008, dan rekan-rekan mahasiswa sekalian, karena berkat dukungan dan semangat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai prasyarat untuk menyelesaikan study di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu masukan serta saran yang mendukung sangat dinantikan oleh penulis sebagai acuan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 31 Juli 2012

Penulis

Dwi Jayanti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
INTSARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5

1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Pengertian Multimedia	8
2.2. Pengertian Multimedia Interaktif.....	9
2.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	10
2.3.1. Teks.....	10
2.3.2. Image.....	11
2.3.3. Sound.....	13
2.3.4. Video.....	15
2.3.4.1. Live Video Feed.....	16
2.3.4.2. Video Tape.....	16
2.3.4.3. Video Disc.....	16
2.3.4.4. Digital Video.....	17
2.3.5. Animasi.....	17
2.3.5.1. Animasi Sel.....	17
2.3.5.2. Animasi Frame.....	17
2.3.5.3. Animasi Sprite.....	18
2.3.5.4. Animasi Lintasan.....	18
2.3.5.5. Animasi Spline.....	19
2.3.5.6. Animasi Vektor.....	19
2.3.5.7. Animasi Karakter.....	20
2.3.5.8. Computational Animation.....	20

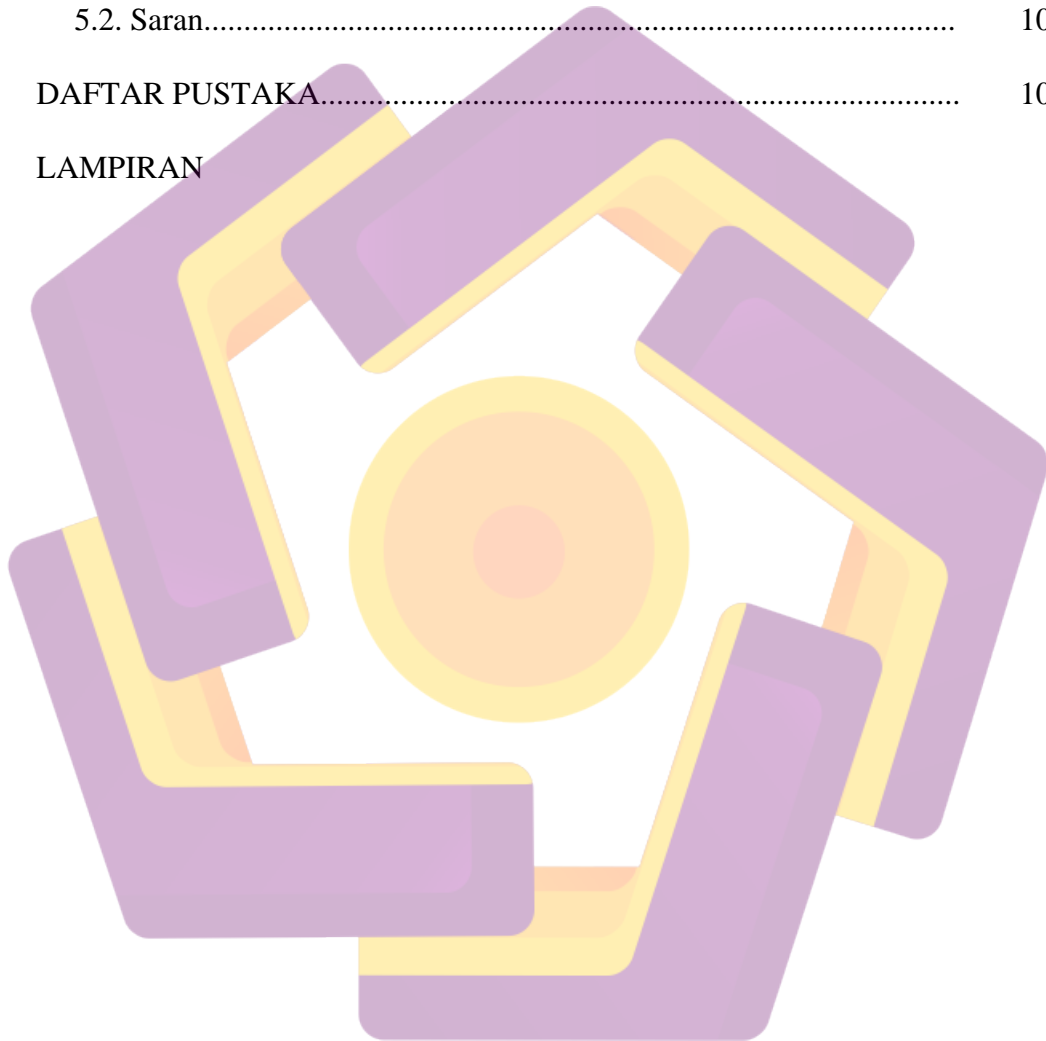
2.3.5.3. Morphing.....	21
2.3.6. User Control.....	21
2.4 Struktur Informasi Multimedia / Aliran Aplikasi Multimedia.....	22
2.4.1. Struktur Linear.....	22
2.4.2. Struktur Menu.....	23
2.4.3. Struktur Hierarki.....	24
2.4.4. Struktur Jaringan.....	25
2.4.5. Struktur Kombinasi.....	26
2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia Interaktif.....	27
2.5.1. Mendefinisikan Masalah.....	28
2.5.1.1. Studi Kelayakan.....	29
2.5.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.5.2. Merancang Konsep.....	30
2.5.3. Merancang Isi.....	30
2.5.4. Merancang Naskah.....	31
2.5.5. Merancang Grafik.....	32
2.5.6. Memproduksi Sitem.....	32
2.5.7. Pengetesan Sistem.....	33
2.5.8. Penggunaan Sistem.....	33
2.5.9. Pemeliharaan Sistem.....	33
2.6. Analisis Swot.....	34
2.6.1. Strengths.....	34

2.6.2. Weakness.....	34
2.6.3. Oppurtunities.....	35
2.6.4. Threats.....	35
2.7. Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi Pariwisata.....	35
2.8. Pengertian Pariwisata.....	36
2.9. Pengertian Peta.....	37
2.9.1. Jenis Peta.....	37
2.10. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	38
2.10.1. Adobe Flash Cs3.....	38
2.10.2. Adobe Photoshop Cs3.....	44
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	48
3.1. Profil Daerah Kepulauan Bangka Belitung.....	48
3.1.1. Sejarah Singkat.....	48
3.1.2. Deskripsi Wilayah.....	49
3.2. Definisi Analisis Sistem.....	50
3.3. Identifikasi Masalah.....	51
3.4. Analisis.....	52
3.4.1. Analisis Sistem.....	52
3.4.1.1. Analisis Strength (Kekuatan)	52
3.4.1.2. Analisis Weakness (Kelemahan)	53
3.4.1.3. Analisis Opportunity (Kesempatan)	53
3.4.1.4. Analisis Threat (Ancaman)	53

3.4.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
3.4.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	54
3.4.2.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	55
3.4.2.2.1. Perangkat Keras (Hardware)	56
3.4.2.2.2. Perangkat Lunak (Software)	56
3.4.2.2.3. Teknologi Teknis (Brainware)	57
3.4.3. Analisis Kelayakan Sistem.....	58
3.4.3.1. Kelayakan Teknologi.....	59
3.4.3.2. Kelayakan Hukum.....	60
3.4.3.3. Kelayakan Strategik.....	60
3.5. Perancangan Sistem.....	61
3.5.1. Merancang Konsep.....	61
3.5.2. Merancang Isi.....	62
3.5.3. Merancang Naskah.....	64
3.5.4. Merancang Grafik.....	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	77
4.1. Memproduksi Sistem.....	77
4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop.....	77
4.1.1.1. Membuat Peta Bangka Belitung Dengan Adobe Photoshop.....	79
4.1.1.2. Membuat Peta Dengan Adobe Photoshop..	81
4.1.2. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Adobe Flash.....	81
4.1.2.1. Membuat Dokumen Baru.....	81

4.1.2.2. Memasukkan Audio Dan Grafik Pada Adobe Flash.....	82
4.1.2.3. Membuat Symbol.....	84
4.2. Tampilan Program.....	86
4.2.1. Tampilan Halaman Loading.....	86
4.2.2. Tampilan Halaman Intro.....	87
4.2.3. Halaman Utama (Peta Bangka Belitung).....	88
4.2.4. Tampilan Halaman Peta Pariwisata Kota Pangkalpinang.....	88
4.2.5. Tampilan Halaman Peta Interaktif Kabupaten Dan Kota	89
4.2.6. Tampilan Halaman Peta Interaktif Kota Mentok.....	93
4.2.7. Tampilan Halaman Peta Interaktif Kota Toboali... ..	94
4.2.8. Tampilan Halaman Peta Interaktif Kota Tanjung Pandan.....	95
4.2.9. Tampilan Halaman Peta Interaktif Kota Manggar.....	95
4.2.10. Tampilan Halaman Menu Wisata.....	96
4.2.11. Tampilan Halaman Menu Kuliner.....	96
4.2.12. Tampilan Halaman Menu Souvenir.....	97
4.2.13. Tampilan Halaman Menu Hotel.....	98
4.2.14. Tampilan Halaman Menu Tips.....	98
4.2.15. Tampilan Halaman Menu Informasi.....	99
4.2.16. Tampilan Halaman Menu Biodata.....	99
4.3. Mpublish Project.....	100
4.4. Melakukan Tes Sistem.....	100
4.4.1. Tes Sistem Secara Umum.....	101
4.4.2. Tes Sistem Kepada User.....	102

4.5. Menggunakan Sistem.....	103
4.6. Pemeliharaan Sistem.....	103
BAB V PENUTUP.....	105
5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Format Berkas Teks.....	10
Tabel 2.2	Format File Grafik.....	13
Tabel 2.3	Format Berkas Suara Pada Komputer.....	15
Tabel 3.1	Spesifikasi Hardware Untuk PC Multimedia.....	56
Tabel 3.2	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kelayakan Sistem.....	58
Tabel 3.3	Daftar Hardware Software dan Ketersediaannya.....	59
Tabel 4.1	Spesifikasi Komputer Untuk Tes Sistem.....	101
Tabel 4.2	Hasil Tes Kepada User Menggunakan Kuisisioner.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Struktur Linear.....	23
Gambar 2.2.	Struktur Menu.....	24
Gambar 2.3.	Struktur Hierarki.....	25
Gambar 2.4.	Struktur Jaringan.....	26
Gambar 2.5.	Struktur Kombinasi.....	27
Gambar 2.6.	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Oleh Raymon Mc Leod.....	28
Gambar 2.7.	Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS 3.....	39
Gambar 2.8.	Panel Tools.....	40
Gambar 2.9.	Timeline.....	41
Gambar 2.10.	Workspace.....	41
Gambar 2.11.	Panel Library.....	42
Gambar 2.12.	Panel Actions.....	42
Gambar 2.13.	Panel Color.....	43
Gambar 2.14.	Panel Properties	43
Gambar 2.15.	Panel Components.....	44
Gambar 2.16.	Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop.....	45
Gambar 2.17.	ToolBox Adobe Photoshop CS3.....	47
Gambar 3.1.	Peta Kepulauan Bangka Belitung.....	50
Gambar 3.2.	Struktur diagram hirarki pada Peta Interaktif Bangka Belitung.....	64
Gambar 3.3.	Rancangan Halaman Loading.....	69
Gambar 3.4.	Rancangan Halaman Intro Peta Dunia.....	69

Gambar 3.5.	Rancangan Halaman Intro Peta Indonesia.....	69
Gambar 3.6.	Rancangan Halaman Utama Peta Interkatif Bangka Belitung.....	70
Gambar 3.7.	Rancangan Halaman Peta Kabupaten Interaktif.....	71
Gambar 3.8.	Rancangan Halaman Peta Kota Interaktif.....	72
Gambar 3.9.	Rancangan Halaman Menu Wisata.....	73
Gambar 3.10.	Rancangan Halaman Menu Kuliner.....	73
Gambar 3.11.	Rancangan Halaman Menu Souvenir.....	74
Gambar 3.12.	Rancangan Halaman Menu Hotel.....	74
Gambar 3.13.	Rancangan Halaman Menu Tips Wisata.....	75
Gambar 3.14.	Rancangan Halaman Menu Informasi Wisata.....	75
Gambar 3.15.	Rancangan Halaman Menu Biodata.....	76
Gambar 4.1.	Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	77
Gambar 4.2.	Membuka Gambar di Adobe Photoshop.....	78
Gambar 4.3.	Mengecilkan Ukuran Gambar Melalui Menu Image Size...	78
Gambar 4.4.	JPEG Option.....	79
Gambar 4.5.	Brush Tool.....	80
Gambar 4.6.	Sketsa Peta Provinsi Bangka Belitung.....	80
Gambar 4.7.	Pemberian Color Pada Peta Bangka Belitung.....	80
Gambar 4.8.	Sketsa Kota Pangkalpinang.....	81
Gambar 4.9.	Tampilan Menu Document Properties.....	82
Gambar 4.10.	Cara Import File di Adobe Flash.....	83
Gambar 4.11.	Objek yang Terorganisir di Library.....	83
Gambar 4.12.	Proses Memasukkan Objek ke dalam Stage.....	84
Gambar 4.13.	Linkage Audio.....	84

Gambar 4.14.	Proses Pembuatan Symbol.....	85
Gambar 4.15.	Frame Yang Ada di Layer Symbol Button.....	86
Gambar 4.16.	Tampilan Halaman Loading.....	86
Gambar 4.17.	Tampilan Halaman Intro Peta Dunia.....	87
Gambar 4.18.	Tampilan Halaman Inro Peta Indonesia.....	87
Gambar 4.19.	Halaman Awal Peta Interaktif Bangka Belitung.....	88
Gambar 4.20.	Halaman Peta Pariwisata Kota Pangkalpinang.....	89
Gambar 4.21.	Halaman Peta Pariwisata Bangka Induk.....	90
Gambar 4.22.	Halaman Peta Pariwisata Bangka Barat.....	90
Gambar 4.23.	Halaman Peta Pariwisata Bangka Selatan.....	91
Gambar 4.24.	Halaman Peta Pariwisata Bangka Tengah.....	92
Gambar 4.25.	Halaman Peta Pariwisata Belitung Timur.....	92
Gambar 4.26.	Halaman Peta Pariwisata Belitung Barat.....	93
Gambar 4.27.	Halaman Peta Interaktif Kota Mentok.....	93
Gambar 4.28.	Halaman Peta Interaktif Kota Toboali.....	94
Gambar 4.29.	Halaman Peta Interaktif Kota Tanjung Pandan.....	95
Gambar 4.30.	Halaman Peta Interaktif Kota Manggar.....	95
Gambar 4.31.	Tampilan Halaman Menu Wisata.....	96
Gambar 4.32.	Tampilan Halaman Menu Kuliner.....	97
Gambar 4.33.	Tampilan Halaman Menu Souvenir.....	97
Gambar 4.34.	Tampilan Halaman Menu Hotel.....	98
Gambar 4.35.	Tampilan Halaman Menu Tips.....	98
Gambar 4.36.	Tampilan Halaman Menu Informasi.....	99
Gambar 4.37.	Tampilan Halaman Menu Biodata.....	99
Gambar 4.38.	Tampilan Publish Settings.....	100

INTISARI

Pariwisata pada suatu daerah merupakan aset berharga untuk perekonomian daerah. Dalam mempromosikan pariwisata pada suatu daerah, memerlukan beberapa media yang tepat dan efektif, guna menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke daerah tersebut, terkhususnya di Kepulauan Bangka Belitung. Media promosi dengan menggunakan Peta Interaktif merupakan suatu bentuk langkah rancangan periklanan yang sangat efektif. Dimana dapat mempermudah para wisatawan yang berkunjung untuk mengetahui dimana tempat-tempat wisata yang ada di Bangka Belitung dengan menggunakan Peta Interaktif.

Pada skripsi “Perancangan Peta Interaktif 2D & Tourist Guide Kepulauan Bangka Belitung Sebagai Media Promosi Pariwisata” ini merupakan suatu media promosi pariwisata menggunakan aplikasi multimedia sebagai proses promosi pariwisata di kepulauan Bangka Belitung. Teknik pembuatan Peta Interaktif ini menggunakan Adobe Flash CS 3 Profesional & Adobe Photoshop CS 3 Profesional.

Aplikasi multimedia ini diharapkan akan dapat menambah fasilitas dalam proses promosi dan pengenalan pariwisata di Kepulauan Bangka Belitung kepada para wisatawan dalam negeri maupun luar negeri. Yang tentunya hasil yang diharapkan adalah peningkatan jumlah devisa pariwisata lebih banyak lagi dari sebelumnya.

Kata Kunci : *Peta Interaktif, Kepulauan Bangka Belitung, Multimedia, Pariwisata.*

ABSTRACT

Tourism in a region is a valuable asset to the local economy. In promoting tourism in a region, need some appropriate and effective media, in order to attract tourists to visit the area, terkhususnya Islands in the Pacific Islands. Media campaigns using Interactive Maps is a form of advertising design step is very effective. Which can facilitate the tourists who visit to find out where the attractions are dibangka belitung using Interactive Map.

In the thesis "2D & Design Interactive Map Islands Pacific Islands Tourist Guide For Media Tourism Promotion" is a media campaign to promote tourism using multimedia applications for promotion of tourism in the islands of the Pacific Islands Bagka. This interactive map making techniques using Adobe Flash CS 3 Professional and Adobe Photoshop CS 3 Professional.

Multimedia applications are expected to be able to add facilities in the promotion and introduction pariwisata Islands in the Pacific Islands to the tourists in the country and abroad. Which of course the expected result is an increase in the number of foreign tourism more than ever.

Keywords: *Interactive Map, Islands, Pacific Islands, Multimedia, Tourism*