

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN BANYUMAS MEMAKAI *ANDROID STUDIO*
BERBASIS KERANGKA KERJA *SCRUM SOLO***

Oleh
Kevin Christian Alexander

Salah satu sektor yang sangat bergantung pada persebaran informasi adalah pariwisata, sektor ini memerlukan persebaran informasi dalam kegiatan promosi pariwisatanya itu sendiri dan juga untuk perkembangan usaha pariwisatanya. Namun persebaran informasi ini masih menjadi permasalahan bagi sektor pariwisata, Kabupaten Banyumas, persebaran informasi terkait pariwisata masih kurang efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi pariwisata Kabupaten Banyumas berbasis *Android* untuk membantu wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai tempat wisata. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah *Scrum Solo* yang berfungsi sebagai kerangka kerja pengembangan aplikasi dan *Black Box Testing* sebagai metode pengujian untuk menguji apakah aplikasi sudah valid atau belum. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi sistem informasi pariwisata Kabupaten Banyumas berbasis *Android* yang dikembangkan menggunakan kerangka kerja *Scrum Solo* serta sudah teruji valid dan semua fungsionalitasnya berjalan sesuai perencanaan berdasarkan hasil pengujian *Black Box*.

Kata kunci : Pariwisata Banyumas, *Android Studio*, Objek Wisata, Informasi, *Scrum Solo*.