

ABSTRAK

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PARIWISATA BANTIR HILLS SEMARANG MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM DEVELOPMENT

Oleh

Belinda Sekar Ayuningtyas

17103046

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat memberikan dampak yang besar terhadap kemajuan negara Indonesia. Peran teknologi informasi sangat penting keberadaannya di wilayah yang memiliki daya tarik berpotensi wisata. Objek Wisata Bantir Hills adalah tempat wisata yang dikelola oleh Kelompok Sadar Wisata Gentur Cahaya Gumintang. Pengelolaan objek tersebut masih dilakukan secara manual belum terkomputerisasi. Masalah yang muncul dari pengelolaan secara manual yaitu pendataan yang lambat, proses temu kembali data sulit, cakupan wilayah promosi belum luas, pemesanan dan pembayaran tiket masuk hanya dapat dilakukan di tempat wisata tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi objek wisata Bantir Hills yang memiliki fungsi utama sebagai media promosi, reservasi pengunjung, pengelolaan data pengunjung dan data administrasi. Metode perancangan sistem menerapkan model pengembangan perangkat lunak *Agile development*. Sistem yang telah dibangun diuji dengan metode pengujian *Blackbox* dan *System Usability Scale* (SUS). Pengujian *Blackbox* dilakukan oleh pengguna sistem, yang menunjukkan hasil bahwa setiap fungsi berjalan dengan baik. Pengujian SUS dilakukan oleh 75 responden yang memberikan nilai sebesar 66,23, hal ini berarti sistem dapat diterima oleh pengguna. Analisis lebih mendalam dari pengujian SUS didapati bahwa komponen *usability* yang memiliki bobot nilai paling kecil yakni terkait pengoperasian sistem yang masih membingungkan. Sementara komponen *usability* yang memiliki bobot nilai paling besar yaitu fungsionalitas sistem yang berjalan semestinya.

Kata Kunci : Manajemen Pariwisata, *Agile Development*, Sistem Informasi, *Blackbox*, *System Usability Scale* (SUS)