

ABSTRAK

Kabupaten Rembang telah memiliki aplikasi dengan konten pariwisata Rembang yaitu Enjoy Rembang. Namun ada beberapa komentar dan saran perbaikan untuk aplikasi *enjoy rembang* lebih lengkap informasinya, Kabupaten Rembang memiliki potensi wisata alam yang belum sepenuhnya di garap dengan baik, belum banyak diketahui oleh masyarakat dalam maupun luar Kabupaten Rembang, salah satu langkah awal dalam pengembangan potensi wisata di suatu wilayah adalah melalui pemetaan potensi wisata. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi geografis pemetaan potensi wisata alam di Kabupaten Rembang.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode SCRUM dengan tahapan penelitian dibagi kedalam 4 tahapan utama yaitu pertama tahap pengumpulan data menggunakan 3 teknik yaitu observasi, studi literatur dan wawancara, selanjutnya merupakan tahap perancangan sistem, lalu tahap evaluasi dan analisis hasil perancangan dan tahap terakhir merupakan tahap kesimpulan dan saran. Tahapan SCRUM dimulai dengan *stakeholder*, kemudian dibuat *product backlog*, *sprint planning*, *sprint execution*, kemudian *sprint review* dan *sprint retrospective*.

Hasil dari penelitian ini yaitu Sistem informasi geografis potensi wisata alam di Kabupaten Rembang, pengujian yang dilakukan dengan menggunakan *user acceptance test (UAT)* mendapatkan persentase 84% dan dapat dikategorikan bahwa sistem sangat layak, pengujian juga dilakukan menggunakan *greybox*, hasilnya semua fungsional pada sistem dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya, sehingga disimpulkan bahwa sistem telah berhasil menjalankan fungsi sistem sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan Sistem informasi geografis pemetaan potensi wisata alam dapat membantu Pemkab Rembang dalam mengembangkan industri pariwisata di kawasan objek wisata alam khususnya pada setiap kecamatan.

Kata kunci — ***Pariwisata, Kabupaten Rembang, Geographic Information System (GIS), Scrum.***