

ABSTRAK

Banyumas merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki beragam destinasi wisata menarik. Namun, pemahaman pariwisata di wilayah ini masih kurang optimal, sehingga banyak tempat wisata yang belum dikenal luas oleh masyarakat. Penelitian ini dilakukan melalui kerja sama dengan Dinas Pariwisata Banyumas, mengingat perizinan dan data yang dibutuhkan hanya dapat diperoleh melalui kolaborasi tersebut. Dinas Pariwisata menyetujui kerja sama dengan syarat aplikasi yang dikembangkan harus bersifat interaktif dan berfungsi sebagai media informasi, mengingat belum adanya platform serupa untuk mempromosikan destinasi wisata di Banyumas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penyebaran informasi pariwisata di Banyumas melalui pengembangan aplikasi dengan pendekatan gamifikasi. Hal ini menjadikan penyampaian informasi lebih interaktif dan menarik. Metode pengembangan yang digunakan adalah Game Development Life Cycle (GDLC), yang terdiri dari enam tahap: *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta test*, dan *rilis*. Hasil penelitian adalah aplikasi telah berhasil dikembangkan dan diimplementasikan. Hasil uji kegunaan menunjukkan respons positif, melebihi standar minimum yang ditetapkan dan menegaskan bahwa aplikasi sangat berguna.

Kata Kunci: Pariwisata, Informasi, Banyumas, Gamifikasi, GDLC