

ABSTRAK

Kabupaten Banyuwangi kini semakin gencar untuk mensosialisasikan kekayaan alam untuk mendatangkan wisatawan. Semakin banyak wisatawan yang hadir tentu menghadirkan banyak manfaat untuk masyarakat sekitar dan pemerintah daerah. Kenyamanan dalam melakukan perjalanan wisata perlu tersedianya layanan atau aplikasi yang mampu memberikan beragam informasi terkait lokasi wisata tujuan. Teknologi *smartphone* menjadi alternatif untuk menggali informasi. Kebutuhan tersebut menjadikan sebuah pokok pikiran dalam pembuatan aplikasi panduan wisata. Mengimplementasi teknologi *Mobile GIS (Geographic Information System)* sebagai informasi seputar wisata di Kabupaten Banyuwangi. *Location Based Service* untuk mendapatkan lokasi pengguna dan koordinat lokasi objek wisata. Menggunakan rumus *Haversine* untuk menentukan jarak lokasi pengguna menuju lokasi wisata tujuan. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *eXtreme Programming*. Dipilihnya model pengembangan *eXtreme Programming* karena melihat dari kebutuhan pengembangan aplikasi membutuhkan waktu yang singkat. Pada penelitian ini juga didukung dengan data mengenai pengaruh *perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward using, behavioral intention to use* terhadap *actual use* menggunakan analisis regresi berganda melalui penyebaran kuesioner sebanyak 100 orang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward using*, terhadap *actual use* aplikasi *mobile*, sementara tidak terdapat pengaruh antara *behavioral intention to use* terhadap *actual use*.

Kata kunci : Wisata, *Mobile GIS, Location Based Service, Android, Haversine Formula, eXtreme Programming, Regresi Linier Berganda.*