

ABSTRAK

Devisa Negara tertinggi berasal dari Pariwisata, tak heran jika banyak usaha ataupun inovasi yang dilakukan untuk mengembangkan pariwisata itu sendiri. Pariwisata modern saat ini telah dipercepat perkembangannya oleh proses globalisasi dan juga oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi. Salah satu wilayah Indonesia yang memiliki potensi wisata adalah Banten, dibuktikan dengan adanya sekitar 204 Objek Daerah Tujuan Wisata (ODTW) yang tersebar di seluruh wilayah Provinsi Banten. Terdiri dari 84 Objek Wisata Alam, 34 Objek Wisata Sejarah dan Budaya, 24 Objek Wisata Buatan, 9 Objek Wisata *Living Culture* dan 48 Objek Wisata Atraksi Kesenian. Sayangnya potensi pariwisata yang ada di sana belum banyak diketahui oleh wisatawan baik di dalam maupun di luar Negri. Maka perlu adanya strategi promosi dan pemasaran pariwisata Banten melalui pemanfaatan teknologi yang berkembang yaitu perancangan desain aplikasi *e-tourism* yang menarik, guna meningkatkan jumlah kunjungan serta ketertarikan wisatawan terhadap pariwisata Banten. Pada perancangan desain aplikasi *e-tourism* penulis menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang banyak digunakan saat ini. Teori – teori yang digunakan untuk menyusun desain aplikasi ini adalah *e-tourism*, teori perancangan visual, teori aplikasi, teori desain, dan teori pemasaran.

Kata Kunci : *e-tourism, aplikasi, desain, pariwisata, Banten, UCD*