

## ABSTRAK

Rembang memiliki potensi wisata yang lebih unggul dari Kabupaten Kota Provinsi Jawa Tengah yang ada disekitarnya yaitu Blora dan Pati. Namun berdasarkan *Draft* Buku Pariwisata Jawa Tengah wisata budaya di Rembang tidak terlalu diminati wisatawan dan wisatawan yang mengunjungi rembang lebih sering mengalami penurunan setiap tahunnya. Salah satu penyebabnya adalah masih banyak area wisata yang belum terekspos dan dimanfaatkan oleh pemerintahan Kabupaten Rembang. Maka, diperlukan sebuah pemetaan potensi berbasis sistem informasi geografis yang dapat menciptakan potensi wisata budaya baru di Kabupaten Rembang. Dalam perancangan sistem informasi geografis metode yang digunakan adalah metode Scrum yang terdiri dari 6 langkah kerja. Metode Scrum dipilih karena sesuai dengan pengerjaan tugas akhir yang dikerjakan secara tim dan bersifat kompleks. Dalam perancangan sistem yang dibuat proses verifikasi sistem dilakukan dengan menggunakan metode *greybox testing* yang merupakan penggabungan anatar metode *blackbox testing* dan *whitebox testing*. Sedangkan proses validasi dilakukan dengan menggunakan metode *User Test Acceptance* (UAT). Adapun *output* dari Tugas Akhir yang dihasilkan adalah sebuah sistem informasi geografis yang berisikan mengenai pemetaan potensi wisata budaya di Rembang. Adanya sistem informasi geografis sebagai usulan diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui persebaran area wisata budaya yang ada di Rembang, dan mengetahui area *potential* dan prioritas berdasarkan nilai yang telah ditentukan. Sehingga sistem ini diharapkan dapat membatu DISPARBUD Rembang sebagai alat bantu pendukung keputusan dalam menentukan pembangunan pariwisata berkelanjutan.

Kata Kunci : ***Rembang, Geographic Information System (GIS), Scrum, Greybox Tesing, User Acceptance Test (UAT).***