

ABSTRAK

Kabupaten Banyumas memiliki potensi wisata curug yang tinggi, namun masih kurang tereksplorasi akibat minimnya informasi digital yang terintegrasi dan menarik bagi wisatawan. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang aplikasi eksplorasi wisata curug berbasis *mobile* yang mampu mengoptimalkan potensi destinasi curug di Banyumas melalui penyajian informasi yang informatif, visual menarik, dan fitur interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Design Thinking*, serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, survei kuesioner, dan dokumentasi. Hasil dari perancangan berupa UI/UX aplikasi bernama Tirtu, yang menampilkan informasi lokasi curug, estimasi biaya, navigasi GPS, serta fitur chat dengan pengelola wisata.

Kata Kunci: aplikasi, banyumas, curug, eksplorasi, ui/ux