

ABSTRAK

Penggunaan teknologi informasi dimana alat-alat teknologi digital dilahirkan. Lahirnya penemuan-penemuan teknologi adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai inovasi di dunia teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, terutama kebutuhan informasi dan hiburan. Salah satu penemuan yang paling dikenal adalah munculnya teknologi *Augmented Reality*. Masyarakat kurang paham tentang kondisi dan berita mengenai Taman Satwa Taru Jurug dikarenakan kurangnya media publikasi dan diskusi mengenai taman satwa ini. Kurangnya media publikasi dan daya tarik dari taman wisata ini dinilai menjadi salah satu penyebab menurunnya jumlah pengunjung.

Tujuan dari penelitian adalah merancang dan membuat aplikasi pengenalan hewan menggunakan *Augmented Reality* agar mudah digunakan dan diaplikasikan dengan baik, sehingga mempunyai nilai daya tarik tinggi bagi wisatawan, masyarakat, terutama anak-anak. Sebagai langkah awal yang perlu dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan metode terakhir literatur/pustaka. Baru setelah itu dilakukan pembuatan aplikasi ini sesuai dengan data yang diperoleh. Berdasarkan hasil pengujian yang melalui pengujian *blackbox*, didapatkan hasil bahwa semua tampilan menu dan hasil tampilan scan telah berfungsi secara utuh.

Aplikasi *Augmented Reality* ada beberapa fitur antara lain menampilkan sejarah TSTJ, model 3D hewan sebanyak 25 satwa, suara hewan, dan informasi umum. Secara keseluruhan Aplikasi *Augmented Reality* Taman Satwa Taru Jurug Surakarta memiliki penilaian dengan predikat “Sangat Puas”, karena dari hasil kuesioner yang disebar lebih dari 75% responden memberikan penilaian sangat puas terhadap aplikasi ini. Untuk lebih memajukan dan mengenalkan Taman Satwa Jurug Surakarta ke masyarakat daerah maupun luar daerah.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Kota Surakarta, Taman Satwa Taru Jurug, Unity, dan 3D Hewan.

ABSTRACT

The use of information technology is started when digital technology tools appear. Technological inventions are to facilitate human work. It is indicated by the emergence of various innovations in information technology to meet these needs, especially information and entertainment. One of the most recognizable inventions is the emergence of Augmented Reality technology. The community does not understand the conditions and news about the Taru Jurug zoo due to the lack of media publications and discussions about this zoo. The lack of publication media and attractiveness becomes the causes of the decline in the number of visitors.

This research aims to design and make animal recognition applications using Augmented Reality. Therefore, it makes it easy to use and apply to attract tourists and the community, especially children. The first step was observations, interviews, documentation, and the last method was literature. Furthermore, the application is made according to the data. The blackbox test results show that all menu displays and scan results are fully functional.

Some of the Augmented Reality Application features include displaying the history of the TSTJ, 3D models of 25 animals, animal sounds, and general information. In general, the Augmented Reality Application of Taru Jurug zoo Surakarta has an assessment with the predicate "Very Satisfied". It is due to the fact that the results of the questionnaire distributed more than 75% of respondents gave a very satisfying assessment of this application. Therefore, it can be promoting and introducing the Jurug zoo Surakarta to communities.

Keywords: Augmented Reality, Surakarta City, Taru Jurug Zoo, Unity, and Animal 3D.

