

## ABSTRAK

Kebun binatang Gembira Loka tidak hanya digunakan sebagai tempat rekreasi tetapi juga sebagai tempat edukasi dan pusat pemeliharaan berbagai macam hewan. Informasi yang tersedia di setiap kandang belum secara penuh dibaca oleh para pengunjung karena tidak semua kandang terdapat informasi, dan hal ini membuat para pengunjung tidak begitu paham habitat hewan ini berasal dari mana dan kebiasaannya seperti apa. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, maka diterapkan suatu aplikasi mobile yang dapat digunakan oleh pengunjung atau calon pengunjung untuk mengetahui informasi tentang hewan yang ada di kebun binatang Gembira Loka. Maka, dirancanglah Aplikasi Informasi Hewan di Kebun Binatang Gembira Loka Dengan Menggunakan Unity Berbasis Android yang dapat menampilkan informasi hewan di Gembira Loka

Metodologi yang digunakan untuk membangun “Aplikasi Informasi Hewan di Kebun Binatang Gembira Loka Dengan Menggunakan Unity Berbasis Android” adalah *Multimedia Development Life Cycle* dan aplikasi pembangunnya adalah Unity 3D, Blender 3D sebagai aplikasi pembuatan model 3D dan PhotoshopCS3 sebagai perancangan gambar *background*.

Dengan bantuan aplikasi yang dibuat diharapkan Para pengunjung dan calon pengunjung kebun binatang Gembira loka dapat melihat informasi hewan dan visualisasi 3D hewan melalui *handphone* androidnya lebih menarik dan interaktif.

**Keyword :** Informasi, Visualisasi 3D, Kebun binatang, Gembira Loka, *Android*.