

ABSTRAK

Kebun binatang merupakan salah satu tempat rekreasi yang dianggap mampu memberikan hiburan dan pengetahuan tentang fauna kepada masyarakat, salah satunya adalah kebun Binatang Bandung. Seperti pada umumnya, kebun binatang menyajikan informasi mengenai fauna untuk melengkapi fungsi sebagai pendidikan kepada pengunjung. Kendala yang dialami adalah penyampaian informasi dengan hanya berupa papan informasi yang kurang dapat menunjang fungsi kebun binatang sebagai tempat pembelajaran tentang fauna. Terlebih kurangnya efektifitas media penyampaian informasi yang harus dilakukan perawatan agar tidak termakan oleh waktu.

Pada penelitian kali ini membahas implementasi aplikasi *mobile* sebagai media penyampaian informasi untuk objek dimensi 3 pada kebun binatang berbasis sistem operasi android dengan menggunakan teknik SLAM (*Simultaneous Localization dan Mapping*). Lingkungan dari kandang akan dipetakan ke dalam bentuk 3 dimensi, sehingga pengunjung dapat mengetahui informasi mengenai fauna hanya dengan mengarahkan kamera di *smartphone* kearah lingkungan yang ada dalam kandang untuk mendapatkan informasi fauna secara jelas dan efektif.

Kata kunci : *SLAM*, Kebun Binatang, Aplikasi *Mobile*, *Android*.