

ABSTRAK

Kebun binatang merupakan salah satu objek daya tarik wisata di kota. Merupakan salah satu pilihan rekreasi publik yang mudah dijangkau. Kebun binatang kerap menjadi sarana liburan dan hiburan di kala waktu senggang setelah melewati hari-hari kerja, juga sebagai sarana liburan keluarga. Selain sebagai sarana hiburan, kebun binatang juga memberikan manfaat edukatif mengenai keanekaragaman satwa. Salah satu kebun binatang yang terbesar di Bandung adalah Lembang Park & Zoo. Namun, akses informasi kebun binatang dalam bentuk fisik ternyata kurang efektif. Berbagai alasan seperti ukuran map fisik yang kurang praktis dan papan informasi yang digunakan banyak orang, sehingga informasi yang ada kurang dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu, perlu ada informasi dalam bentuk digital yang dapat dimiliki oleh setiap pengunjung, yaitu melalui perancangan aplikasi Lembang Park & Zoo. Pada perancangan aplikasi Lembang Park & Zoo, metode yang digunakan yaitu metode observasi terhadap lingkungan kebun binatang, studi pustaka dari beberapa artikel dan jurnal terkait, kuisisioner kepada koresponden, serta wawancara kepada narasumber terkait. Teori-teori yang digunakan adalah teori desain komunikasi visual, teori pariwisata, teori perancangan aplikasi, dan teori perancangan visual. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuisisioner, dan analisis matriks perbandingan visual maka dirancang aplikasi *mobile* Lembang Park & Zoo yang bertujuan untuk membantu penyampaian konten edukasi satwa di Lembang Park & Zoo serta sebagai *digital tour guide* bagi wisatawan.

Kata kunci : *Aplikasi, Mobile App, Kebun Binatang*