

INTISARI

Rumah Sakit Hewan (RSH) Prof. Soeparwi FKH UGM merupakan sebuah rumah sakit hewan yang terletak di Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Pada kesempatan tertentu, RSH Prof. Soeparwi mendapat kunjungan dari berbagai instansi pendidikan. Sayangnya, dalam kunjungan anak-anak masih bersifat konvensional dan penjelasan dilakukan secara verbal oleh dokter jaga sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Selain itu, media pengenalan RSH Prof. Soeparwi juga masih konvensional, kurang menarik dan belum menjangkau masyarakat umum. Maka dari itu, dibutuhkan media alternatif lain yang lebih menarik bagi anak-anak dan dapat menjangkau masyarakat.

Tugas akhir ini mengembangkan aplikasi AR dan VR berbasis Android dengan metode *Feature Driven Development* (FDD). Teknologi AR memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan objek virtual ke dunia nyata dan teknologi ini bersifat interaktif dan *real-time*. Sedangkan teknologi VR, pengguna dapat memakai HMD dan *headset* untuk melihat video *stereoscope* tiga dimensi seolah-olah sedang berada di dunia virtual. Aplikasi AniVet terdiri dari lima fitur utama yaitu VR Profil untuk pengenalan RSH Prof. Soeparwi, AR Game untuk edukasi perawatan hewan, AR Video yang berisi edukasi vaksinasi dan penyakit hewan, Kuis, dan Puzzle tentang hewan.

Pengujian AniVet dilakukan dengan tiga metode yaitu *Black Box* untuk menguji fungsionalitas dengan 100% berhasil, *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji kegunaan aplikasi dengan hasil skor 76,6 yang masuk kategori *Good*, dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menguji pengalaman pengguna dengan hasil *Excellent* untuk aspek daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan dan hasil *Good* untuk aspek kejelasan. Pengujian anak-anak melalui kuesioner mendapatkan timbal balik positif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi AniVet merupakan aplikasi yang menarik bagi anak-anak maupun pengunjung dewasa.

Kata kunci : RSH, AR, VR, AniVet, Pengenalan, Edukasi

ABSTRACT

Animal Hospital Prof. Soeparwi Faculty of Veterinary Medicine UGM is an animal hospital located in Sleman Regency, Yogyakarta. On certain occasions, Animal Hospital Prof. Soeparwi received visits from various educational institutions. Unfortunately, children visits are still conventional in nature and its explanations are made verbally by the veterinarian on duty, which makes the learning process less effective for them. In addition, Animal Hospital Prof. Soeparwi's introduction media is also still conventional, not attractive and has not reached the general public. Therefore, alternative media are needed that are more attractive to children and can reach the general public.

This final project develops Android-based AR and VR application that was developed using the Feature Driven Development (FDD) method. AR technology allows users to visualize virtual objects into the real world and this technology is interactive and real-time. As for VR technology, users can use HMDs and headsets to view three-dimensional stereoscope videos as if they were in a virtual world. AniVet application consists of five main features namely VR Profil to introduce Animal Hospital Prof. Soeparwi, AR Game for animal care education, AR Video containing education on vaccinations and animal diseases, Quiz, and Puzzle about animals.

AniVet testing is done by three methods namely Black Box Testing to test functionality with 100% success, System Usability Scale (SUS) to test usability with a result score of 76,6 which is categorized as Good, and User Experience Questionnaire (UEQ) to test user experience with Excellent results for attractiveness, efficiency, dependability, stimulation, and novelty aspects and Good result for Perspicuity aspect. Testing children target user through a questionnaire gets positive feedback. The test results show that the AniVet application is an attractive application for children and adults visitors.

Keywords : Animal Hospital, AR, VR, AniVet, Introduction, Education