

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 menyebabkan banyak tempat wisata yang harus ditutup atau dibatasi kunjungannya. Keterbatasan tersebut memunculkan kesempatan bagi penggunaan teknologi untuk membantu mengatasi persoalan yang ada. Alian Butterfly Park yang sudah tidak beroperasi selama satu tahun dikarenakan keterbatasan pandemi memerlukan cara baru untuk menyebarkan informasi terkait kupu-kupu dengan mudah dan menarik bagi semua kalangan. Virtual reality adalah teknologi yang sedang berkembang pesat yang dapat dimanfaatkan untuk merekonstruksi sebuah museum kupu-kupu menjadi sebuah aplikasi yang interaktif. Namun, dikarenakan sebagian masyarakat belum lazim dengan teknologi tersebut, diperlukan perancangan desain yang dibuat dengan mengedepankan keperluan user.

Keywords— Taman Kupu-Kupu, Virtual Reality, Tur Virtual, Desain, User Centered Design

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has caused many tourist attractions to be closed or limited in their visits. These limitations create opportunities for the use of technology to help overcome existing problems. Alian Butterfly Park, which has not been operating for a year due to the limitations of the pandemic, requires a new way to disseminate information related to butterflies easily and attractively to all circles. Virtual reality is a rapidly developing technology that can be used to reconstruct a butterfly museum into an interactive application. However, because some people are not familiar with this technology, it is necessary to design a design that is made by prioritizing the needs of the user.

Keywords— Butterfly Park, virtual reality, virtual tour, User Centered Design