

ABSTRAK

Taman margasatwa merupakan tempat favorit wisatawan, karena ramai dikunjungi ketika hari libur, terlebih saat libur anak sekolah karena dimana anak-anak ingin menghabiskan waktunya untuk melihat koleksi satwa yang ada. Tidak hanya untuk melihat koleksi satwa saja, namun taman margasatwa dapat dijadikan sebuah tempat untuk menambah pemahaman, pengetahuan, dan wawasan baru yang menyenangkan bagi setiap wisatawan. Tidak hanya bagi wisatawan yang berstatus pelajar saja, hal tersebut juga dapat diperoleh seluruh wisatawan, karena fungsi taman margasatwa selain sebagai tempat wisata juga sebagai tempat pendidikan. Dalam upaya pengembangan dan peningkatan pelayanan kunjungan objek wisata taman margasatwa merupakan salah satu faktor keberhasilannya yaitu meningkatkan suatu pelayanan yang ada di taman margasatwa agar wisatawan lebih mudah untuk mengunjungi tempat objek wisata taman margasatwa dan juga semakin baik pelayanan yang diberikan maka semakin banyak jumlah pengunjung yang datang atau sebaliknya bila pelayanan itu sendiri tidak sesuai dengan standar yang diberikan maka akan mengurangi daya tarik wisatawan untuk berkunjung kembali di objek wisata tersebut dikemudian hari. Oleh sebab itu objek wisata taman margasatwa akan lebih meningkatkan pelayanan kunjungan yaitu membuat sebuah sistem. Untuk itu perlu adanya sebuah sistem akan membuat sebuah keuntungan jika teknologi dijadikan sebagai alat media promosi objek wisata taman margasatwa, yang dimana semua orang bisa mengakses dari ponsel mereka masing-masing untuk membuka sistem yang ada di taman margasatwa dan dapat dengan mudah mengetahui apa-apa saja yang ada di dalam taman margasatwa tanpa mengunjunginya terlebih dahulu oleh sebab itu dalam pengembangan dan meningkatkan objek wisata taman margasatwa diperlukan sebuah kerja sama yang tinggi untuk meningkatkan kunjungan dalam taman margasatwa.

Kata Kunci: Taman Margasatwa, Inovasi Teknologi Informasi, QR-Code, Google Maps, Metode Social Trust Path.

ABSTRACT

Wildlife park is a favourite place for tourists, because it is crowded during holidays, especially during school holidays because children want to spend time to see the collection of animals. Not only to see the collection of animals, but the wildlife park can be a place to add new understanding, knowledge, and insights that are fun for every tourist. Not only for tourists who are students, it can also be obtained by all tourists, because the function of wildlife parks in addition to being a tourist attraction is also a place of education. In an effort to develop and improve the service of wildlife park tourism attraction visit is one of the success factors is improving a service in the wildlife park so that tourists are easier to visit wildlife park attractions and also the better the service provided then the more visitors who come or vice versa if the service itself is not in accordance with the standards provided it will reduce the attraction tourist to visit again at the attraction in the future. Therefore, wildlife park attractions will further improve the service of visits that is to create a system. Therefore, it is necessary that a system will make an advantage if technology is used as a medium of promotion of wildlife park attractions, where everyone can access from their respective mobile phones to open the system in the wildlife park and can easily know anything that is in the wildlife park without visiting it first therefore in the development and improving wildlife park attractions is required a cooperation to increase visits in wildlife park.

Keywords: Wildlife Parks, Information Technology Innovations, QR-Codes, Google Maps, Social Trust Path Methods