

DIGITALISASI INFORMASI TANAMAN DENGAN QR-CODE DAN BLOG DI TAMAN WISATA MAKMUR BANJENG

Rizki Surya Nugroho^{1*}, dan Deddy Rahmadi²,

Ringkasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan akses edukasi lingkungan melalui digitalisasi informasi tanaman di Taman Wisata Makmur Banjeng menggunakan QR Code dan Blog. Sistem dirancang dengan satu QR Code utama yang mengarahkan pengunjung ke halaman Linktree berisi daftar 10 tanaman di taman, dimana setiap tanaman memiliki tautan menuju blog berisi informasi detail seperti nama ilmiah, manfaat, dan habitat. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem digitalisasi menggunakan generator QR Code berbasis Python, implementasi QR Code di titik strategis taman, serta evaluasi melalui observasi visual, wawancara singkat, dan pengukuran traffic blog. Data menunjukkan sebanyak 94 tampilan blog selama lima bulan dan 90% pengunjung yang mengikuti sosialisasi berhasil mengakses informasi tanaman. Hasil implementasi sistem ini meningkatkan kemudahan akses informasi tanaman dan pengalaman edukasi pengunjung. Sistem juga memberikan dampak sosial dan edukatif positif dalam meningkatkan kesadaran lingkungan. Rekomendasi pengembangan meliputi penambahan titik pemasangan QR Code dan optimasi tampilan blog agar lebih responsif pada perangkat seluler.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Padukuhan Banjeng, Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, D.I Yogyakarta. Dan untuk kegiatan utamanya berpusat pada Taman Wisata Makmur Banjeng di Padukuhan Banjeng

Keywords

Sistem digitalisasi, QR Code, Linktree, Blog, Edukasi lingkungan

Submitted: 17/05/25 — **Accepted:** 28/05/25 — **Published:** 27/10/25

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia— email: nugrohorizki20@gmail.com

²Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia — email: deddy.rahmadi@uin-suka.ac.id

* corespondent author

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membuka berbagai peluang dalam penyebaran informasi secara lebih cepat dan efisien [1]. Salah satu bidang yang dapat memanfaatkan teknologi ini adalah edukasi lingkungan, khususnya dalam pengenalan berbagai jenis tanaman di taman wisata. Taman Wisata Makmur Banjeng memiliki beragam koleksi tanaman yang berpotensi menjadi sarana edukasi. Namun, keterbatasan informasi yang tersedia bagi pengunjung menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem digitalisasi informasi yang dapat memudahkan pengunjung dalam mengakses informasi tanaman secara praktis dan interaktif [2].

Salah satu kendala utama adalah ketiadaan media informasi seperti papan nama atau deskripsi yang menjelaskan jenis-jenis tanaman. Akibatnya, pengunjung hanya menikmati keindahan taman secara visual tanpa mendapatkan pemahaman mendalam mengenai karakteristik, manfaat, maupun ekologi tanaman. Hal ini membatasi peran taman sebagai sarana edukasi lingkungan [3]. Kurangnya akses informasi ini dapat mengurangi

pengalaman belajar pengunjung, terutama pelajar atau wisatawan yang ingin mengenal keanekaragaman hayati taman secara lebih detail [4].

Untuk mengatasi masalah tersebut, digitalisasi informasi menjadi solusi tepat guna meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas penyampaian informasi tanaman [5]. Teknologi informasi telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk pariwisata dan edukasi lingkungan, untuk mempermudah masyarakat memperoleh informasi dengan cepat dan akurat [6]. Sistem informasi berbasis digital dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung statis dan sulit diperbarui [7]. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi *QR Code* dan *Blog* dipilih sebagai metode penyebaran informasi yang inovatif dan fleksibel [8].

QR Code (Quick Response Code) merupakan kode matriks dua dimensi yang mampu menyimpan informasi dalam jumlah besar dan dapat dipindai dengan cepat menggunakan *smartphone*. Teknologi ini memungkinkan penyampaian informasi secara instan dan responsif, sehingga sangat cocok digunakan dalam digitalisasi informasi tanaman [9, 10]. Dalam sistem ini, satu *QR Code* utama digunakan untuk mengarahkan pengunjung ke halaman *Linktree*, yang berisi daftar tanaman yang ada di taman. *Linktree* memudahkan pengelola untuk mengatur dan memperbarui tautan tanpa perlu mencetak ulang *QR Code* baru [11]. Dari halaman *Linktree* tersebut, pengunjung dapat memilih tanaman yang ingin dipelajari lebih lanjut, lalu diarahkan ke *blog* yang memuat informasi rinci mengenai tanaman tersebut, seperti nama ilmiah, manfaat, habitat, dan karakteristik lainnya. Dengan konsep ini, pengunjung dapat mengakses informasi secara mudah, praktis, dan interaktif tanpa harus bergantung pada media cetak konvensional.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah merancang dan mengimplementasikan sistem digitalisasi informasi tanaman berbasis *QR Code* dan *Blog* di Taman Wisata Makmur Banjeng. Dengan adanya sistem ini, diharapkan pengunjung dapat memperoleh informasi yang lebih interaktif dan mendalam mengenai tanaman yang ada di taman. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan dan pemanfaatan teknologi digital dalam bidang edukasi ekologi.

Manfaat dari sistem ini mencakup berbagai aspek. Bagi pengunjung, sistem ini mempermudah akses terhadap informasi tanaman dengan cara yang lebih modern dan menarik. Bagi pengelola taman, digitalisasi ini memberikan fleksibilitas dalam pembaruan data tanpa perlu mengganti media informasi fisik. Dari segi akademik, kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam pengembangan sistem informasi berbasis teknologi di sektor edukasi lingkungan, yang dapat menjadi referensi bagi implementasi serupa di lokasi lain. Dengan adanya digitalisasi berbasis *QR Code* dan *Blog*, sistem ini diharapkan dapat menjadi model inovatif dalam meningkatkan pengalaman edukasi dan wisata berbasis teknologi di Indonesia.

2. Metode Penerapan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Taman Wisata Makmur Banjeng (WMB), RW 34 Padukuhan Banjeng, Kelurahan Maguwoharjo, Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, D.I Yogyakarta, selama periode Januari hingga Februari 2025. Kegiatan ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan sistem digitalisasi informasi tanaman berbasis *QR Code* dan *Blog* untuk meningkatkan akses edukasi lingkungan bagi pengunjung.

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa langkah utama sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

- Observasi langsung dilakukan di taman untuk mengetahui kondisi fisik dan jenis tanaman yang akan didigitalisasi.
- Data juga dikumpulkan melalui wawancara dengan pengelola taman guna memahami kebutuhan informasi yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

2. Perancangan Sistem Digitalisasi

- Pembuatan halaman *Linktree* sebagai pusat daftar tanaman yang tersedia di taman.
- Pembuatan *blog* yang berisi informasi lengkap mengenai masing-masing tanaman, seperti nama ilmiah, deskripsi, manfaat, dan habitat.

- Satu *QR Code* utama dibuat menggunakan generator berbasis bahasa pemrograman Python, yang mengarahkan pengunjung ke halaman *Linktree*.

3. Implementasi dan Uji Coba

- Mencetak dan menempatkan *QR Code* di area strategis taman agar mudah diakses oleh pengunjung.
- Menguji sistem dengan memindai *QR Code* dan mengakses informasi yang tersedia.
- Mengadakan sosialisasi terkait pemasangan *QR Code* dan demonstrasi cara penggunaannya kepada warga.

4. Evaluasi

Evaluasi keberhasilan sistem dilakukan melalui kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- Observasi visual terhadap interaksi pengunjung dengan sistem digitalisasi, yang fokus pada cara penggunaan *QR Code*, kemudahan akses informasi, serta respons pengunjung selama menggunakan sistem.
- Wawancara singkat dengan pengunjung dan pengelola taman untuk menggali tanggapan terkait manfaat sistem dalam mempermudah akses informasi tanaman dan kemudahan pengelolaan konten digital.
- Pengukuran lalu lintas pengunjung *blog* menggunakan data *analytics* yang merekam jumlah akses, pola kunjungan, dan tren pemakaian *blog* sebagai sumber utama informasi tanaman.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, terdapat beberapa faktor yang menunjang keberhasilannya. Dukungan dari pengelola taman sangat membantu dalam memberikan izin serta menyediakan informasi terkait tanaman yang akan didigitalisasi. Selain itu, ketersediaan fasilitas taman memungkinkan pemasangan *QR Code* di lokasi yang mudah diakses oleh pengunjung. Partisipasi warga dalam sosialisasi dan uji coba sistem juga menjadi faktor penting karena mereka memberikan umpan balik yang berharga untuk pengembangan dan penyempurnaan sistem.

3. Hasil dan Ketercapaian Sasaran

3.1 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di Taman Wisata Makmur Banjeng sebelum penerapan sistem digitalisasi informasi tanaman berbasis *QR Code* dan *Blog*. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa taman ini memiliki beragam koleksi tanaman, namun tidak terdapat papan informasi atau media lain yang menjelaskan jenis-jenis tanaman yang ada. Akibatnya, pengunjung hanya dapat menikmati taman secara visual tanpa memperoleh pengetahuan lebih lanjut mengenai karakteristik, manfaat, atau habitat tanaman yang ada di dalamnya. Hal ini menjadi kendala dalam menjadikan taman sebagai sarana edukasi lingkungan [12], terutama bagi pengunjung yang ingin mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai keanekaragaman hayati yang ada di taman.

Selain observasi, dilakukan wawancara dengan pengelola taman yang terlihat pada Gambar 1 untuk memahami bagaimana mereka selama ini menyampaikan informasi kepada pengunjung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengelola taman belum memiliki metode khusus dalam memberikan informasi tanaman kepada pengunjung, sehingga edukasi mengenai keanekaragaman tanaman di taman masih sangat terbatas. Pengelola menyampaikan bahwa mereka tertarik untuk menghadirkan sistem informasi digital yang lebih praktis dan dapat diperbarui dengan mudah. Di sisi lain, wawancara dengan beberapa pengunjung taman dan warga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka memiliki ketertarikan untuk mengetahui lebih banyak tentang tanaman yang ada di taman, tetapi tidak menemukan sumber informasi yang tersedia di lokasi. Beberapa pengunjung juga menyatakan bahwa mereka akan lebih tertarik apabila informasi disajikan secara digital dan mudah diakses melalui *smartphone*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua permasalahan utama yang perlu diatasi. Pertama, tidak adanya informasi tanaman yang mudah diakses oleh pengunjung,



Gambar 1. Wawancara dengan pengelola taman

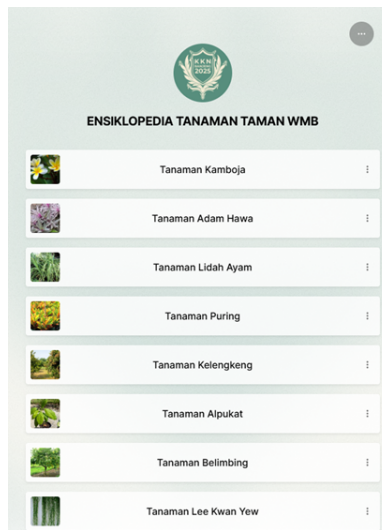
sehingga pengalaman edukatif di taman menjadi terbatas. Kedua, kurangnya media edukasi yang fleksibel dan dapat diperbarui oleh pengelola taman. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem digitalisasi informasi yang mudah diakses, interaktif, serta memungkinkan pembaruan data secara praktis tanpa biaya tambahan. Sistem berbasis *QR Code* dan *Blog* dipilih sebagai solusi karena memungkinkan pengunjung mendapatkan informasi hanya dengan memindai satu *QR Code*, yang kemudian mengarahkan mereka ke halaman *Linktree* berisi daftar tanaman. Dari halaman tersebut, pengunjung dapat memilih tanaman yang ingin dipelajari lebih lanjut dan diarahkan ke *blog* yang berisi informasi mendetail tentang tanaman tersebut. Dengan adanya sistem ini, diharapkan pengunjung dapat memperoleh pengalaman wisata berbasis edukasi yang lebih optimal, sementara pengelola taman memiliki solusi yang efektif dalam menyampaikan informasi tanpa harus bergantung pada media cetak yang statis.

3.2 Perancangan Sistem Digitalisasi

Dalam perancangan sistem ini, terdapat tiga komponen utama, yaitu *QR Code*, *Linktree*, dan *Blog*. *QR Code* berfungsi sebagai gerbang utama yang digunakan oleh pengunjung untuk mengakses informasi tanaman. *Linktree* berperan sebagai pusat navigasi yang menampilkan daftar tanaman dalam format interaktif, karena dengan *Linktree* maka bisa dibuat tampilan yang akan menyajikan beberapa pilihan menu [13]. Sementara itu, *blog* menyediakan konten edukatif yang lebih lengkap, seperti nama ilmiah dan nama lokal tanaman, deskripsi singkat, manfaat tanaman, habitat asli, serta gambar tanaman untuk mempermudah identifikasi. Dengan struktur informasi ini, pengunjung tidak hanya mendapatkan informasi yang lebih komprehensif, tetapi juga dapat mengaksesnya kapan saja tanpa harus bergantung pada media cetak konvensional.

Tahap pertama adalah pembuatan *Linktree*, yang berfungsi sebagai pusat navigasi utama dalam sistem digitalisasi ini. *Linktree* digunakan untuk menampilkan daftar tanaman yang tersedia di taman dalam format yang lebih sederhana dan mudah diakses melalui perangkat seluler. Setiap tanaman dalam daftar tersebut dilengkapi dengan tautan yang akan mengarahkan pengguna ke halaman *blog* masing-masing tanaman. Dengan konsep ini, pengunjung dapat dengan cepat memilih tanaman yang ingin mereka pelajari lebih lanjut tanpa harus mencari informasi secara manual. Gambar yang menunjukkan tampilan halaman *Linktree* dapat dilihat pada Gambar 2.

Tahap kedua adalah pembuatan *QR Code*, yang menjadi gerbang akses utama ke sistem ini. *QR Code* dibuat menggunakan generator *QR Code* pada bahasa pemrograman Python yang dibuat oleh penulis dan ditautkan langsung ke halaman *Linktree*. *QR Code* ini juga diberi logo tim KKN yang dilaksanakan oleh penulis sebagai ciri khas hasil dari pengabdian kami terhadap masyarakat padukuhan Banjeng. Dengan satu kali pemindaian,



Gambar 2. Halaman *Linktree*

pengunjung akan diarahkan ke daftar tanaman yang telah tersusun rapi dalam *Linktree*. *QR Code* ini kemudian dicetak dalam format yang cukup besar dan ditempatkan di area strategis taman, seperti dekat pintu masuk dan area edukasi, agar mudah ditemukan oleh pengunjung. Hasil dari *QR Code* yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 3.

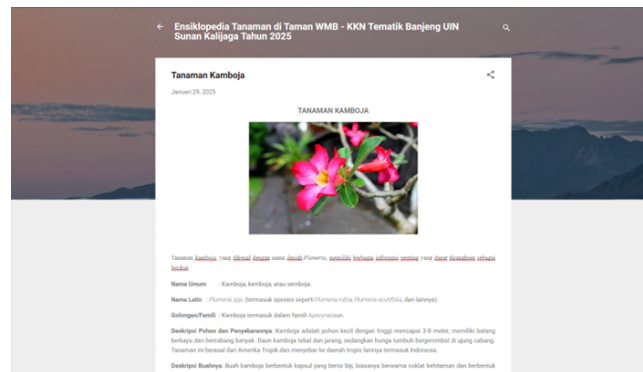


Gambar 3. *QR Code*

Tahap terakhir adalah pembuatan *blog* yang berfungsi sebagai sumber utama informasi terkait tanaman yang ada di taman. Setiap tanaman memiliki halaman tersendiri yang berisi nama ilmiah, nama lokal, deskripsi singkat, manfaat, habitat asli, serta gambar tanaman untuk mempermudah identifikasi. *Blog* ini dirancang agar tampilan dan navigasinya sederhana, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi tanpa kesulitan. Selain itu, **blog** ini memungkinkan pengelola taman untuk memperbarui atau menambah informasi tanaman kapan saja tanpa harus melakukan perubahan pada *QR Code* yang sudah dipasang. Gambar yang menunjukkan tampilan halaman *blog* dapat dilihat pada Gambar 4.

3.3 Implementasi dan Uji Coba

Tahap awal implementasi dimulai dengan pembuatan desain *QR Code* yang akan digunakan sebagai akses utama ke sistem informasi tanaman. *QR Code* ini dirancang agar memiliki tampilan yang menarik dan informatif dengan menambahkan elemen visual seperti logo KKN yang dilaksanakan di salah satunya Taman Wisata Makmur Banjeng dan instruksi singkat agar lebih mudah dipahami oleh pengunjung. Setelah desain selesai



Gambar 4. Halaman Blog

dibuat yang bisa dilihat pada Gambar 5, *QR Code* dicetak dalam ukuran yang cukup besar menggunakan kertas yang diberi laminasi agar bisa tahan terhadap kondisi cuaca luar ruangan. Untuk memastikan *QR Code* dapat dipindai dengan baik dalam berbagai kondisi cahaya, cetakan *QR Code* dipasang tiang berbahan baja ringan di titik yang padat dengan tanaman hias di dekat pintu masuk taman.



Gambar 5. Desain QR Code

Selain pemasangan *QR Code*, dilakukan pula sosialisasi kepada warga setempat dan pengelola taman seperti pada Gambar 6 mengenai cara penggunaan sistem ini. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai manfaat digitalisasi informasi tanaman dan bagaimana sistem ini dapat digunakan secara efektif. Kegiatan ini dilakukan melalui pertemuan langsung dengan warga dan pengelola taman, di mana diberikan demonstrasi langsung tentang cara memindai *QR Code*, mengakses halaman *Linktree*, serta membaca informasi tanaman di *blog*.

3.4 Evaluasi

Evaluasi sistem digitalisasi informasi tanaman di Taman Wisata Makmur Banjeng dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif, berdasarkan observasi visual dan wawancara singkat dengan pengunjung serta pengelola taman, sistem ini diterima dengan baik dan dianggap mempermudah akses informasi tanaman. Pengunjung mengapresiasi kemudahan penggunaan *QR Code* serta informasi yang lebih lengkap dan mudah diakses melalui *blog*.

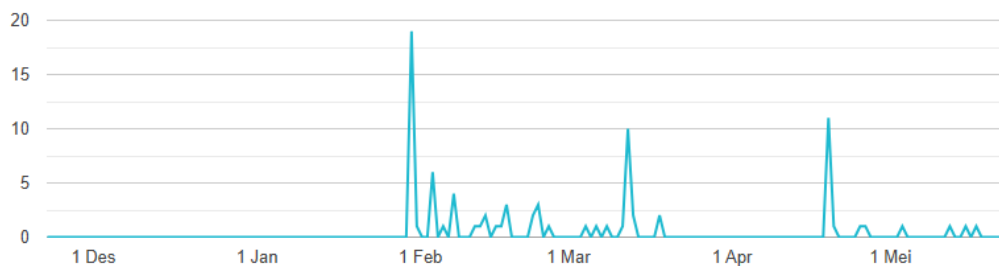


Gambar 6. Sosialisasi penggunaan QR Code kepada masyarakat

Secara kuantitatif, pengukuran *traffic blog* sebagai sumber informasi utama memberikan gambaran tentang tingkat penggunaan sistem. Dari data *analytics* yang tercatat selama periode Januari hingga Mei 2025 seperti pada Gambar 7, tercatat sebanyak 94 kali tampilan halaman *blog* yang menunjukkan minat pengunjung terhadap informasi tanaman. Jumlah ini menunjukkan keberhasilan sistem dalam menjangkau pengunjung taman secara digital. Selain itu, pada saat sosialisasi dan uji coba sistem, sebanyak 90% peserta dari 15 orang yang hadir berhasil mengakses *blog* melalui QR Code, menandakan tingkat keberhasilan penggunaan sistem yang tinggi. Perlu dicatat bahwa fluktuasi jumlah pengunjung *blog* juga dipengaruhi oleh adanya kegiatan dan *event* khusus

Ensiklopedia Tanaman di Taman WMB - KKN Tematik Banjeng UIN Sunan Kalijaga Tahun 2025

Tampilan



Gambar 7. Data analytics pengunjung blog

yang diselenggarakan di taman. Pada periode tertentu saat ada aktivitas yang melibatkan masyarakat, terjadi peningkatan akses ke *blog*, yang menandakan bahwa promosi dan sosialisasi selama kegiatan tersebut turut membantu meningkatkan *awareness* dan penggunaan sistem digitalisasi. Untuk memaksimalkan jangkauan akses informasi juga, QR Code utama dipasang pada satu titik strategis di taman, yaitu di pintu masuk utama. Penempatan tersebut dipilih agar pengunjung dapat dengan mudah menemukan dan menggunakan QR Code tanpa mengalami kesulitan.

Meskipun evaluasi ini belum menggunakan instrumen survei formal, data yang diperoleh dari pengamatan langsung, wawancara singkat, dan *analytics* memberikan indikasi positif terhadap efektivitas sistem digitalisasi. Saran yang muncul dari wawancara adalah penambahan titik pemasangan QR Code agar akses informasi lebih merata di seluruh area taman.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Taman Wisata Makmur Banjeng berhasil menerapkan sistem digitalisasi informasi tanaman berbasis *QR Code* dan *Blog*. Sistem ini memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi tanaman dengan mudah melalui pemindaian satu *QR Code* yang mengarahkan mereka ke halaman *Linktree* dan *blog* yang berisi informasi mendalam tentang tanaman. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem ini diterima dengan baik oleh warga dan pengelola taman, yang merasa sistem ini mempermudah akses informasi serta meningkatkan pengalaman edukatif pengunjung.

Secara sosial, sistem ini memberikan dampak positif dengan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang keanekaragaman hayati di taman. Dari sisi edukatif, pengunjung memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan praktis, sehingga turut mendukung peran taman sebagai sarana pendidikan lingkungan yang efektif. Meskipun sistem berjalan dengan baik, terdapat saran untuk menambah penempatan *QR Code* di lebih banyak titik strategis di taman agar akses informasi menjadi lebih merata dan mudah dijangkau.

Program digitalisasi informasi ini memiliki potensi besar untuk direplikasi di taman wisata atau lokasi edukasi lingkungan lain yang memiliki koleksi tanaman atau objek edukasi serupa. Replikasi tersebut dapat membantu memperluas manfaat edukasi lingkungan berbasis teknologi digital di berbagai daerah, sekaligus mendukung pengembangan wisata yang berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada warga Padukuhan Banjeng khususnya di Taman Wisata Makmur Banjeng yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, serta kepada pengelola taman yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan sistem digitalisasi informasi tanaman berbasis *QR Code* dan *Blog*. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Dukuh Banjeng atas dukungan penuh dan kerjasama yang telah diberikan selama kegiatan ini berlangsung, serta kepada warga setempat yang berpartisipasi aktif dalam sosialisasi dan memberikan umpan balik yang sangat berharga. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan dan implementasi sistem ini, serta kepada tim pengabdian yang telah bekerja keras untuk keberhasilan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi pengunjung taman, pengelola, dan masyarakat sekitar dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya edukasi lingkungan berbasis teknologi.

Sumber Dana

Sumber dana dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, sepenuhnya menggunakan dana pribadi tim Penulis.

Pustaka

- [1] C. A. Cholik, "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang," J. Fak. Tek. UNISA Kuningan, vol. 2, no. 2, pp. 39–46, 2021.
- [2] A. Abdillah, "Perancangan aplikasi absensi berbasis web menggunakan algoritma reed-solomon Code untuk pembuatan qr-code," UIN Syarif Hidayatullah, 2024.
- [3] D. P. Ramadaniyanti, K. Umam, D. Alfayed, and A. A. Siswoyo, "Peran Taman Sekolah sebagai Motivasi Siswa SD dalam Mencintai Tumbuhan Dan Alam Sekitar," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 36-46, 2023. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/128>.

- [4] S. Maulidin and M. Suhardi, "Manajemen Pemasaran Pendidikan Berbasis Website Sebagai Media Informasi Di Smkn Unggul Terpadu Anak Tuha," *J. Inov. Pendidik. Kejuruan*, vol. 4, no. 2, 2024. [Online]. Available: <https://jurnalp4i.com/index.php/vocational/index>.
- [5] D. A. Baskoro, I. Maipita, F. Fitrawaty, and F. R. Dongoran, "Digitalisasi Sistem Informasi dan Administrasi Desa Sebagai Upaya Menuju Desa Cerdas di Desa Kolam, Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 3, pp. 624-635, 2023. <https://doi.org/10.31849/DINAMISIA.V7I3.14339>.
- [6] M. Siregar and M. A. Hanafiah, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Edukasi Penerapan Konsep Green Economy Dalam Pengembangan Desa Wisata Sebagai Upaya Mewujudkan Pembangunan Berwawasan Lingkungan," *Jurnal TEKINKOM (Teknik Informasi Dan Komputer)*, vol. 6, no. 2, pp. 339-348, 2023. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v6i2.950>.
- [7] P. A. Rakhman, A. Salsyabila, N. Nuramalia, and P. E. Gustiani, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, vol. 5, no. 2, pp. 615-622, 2024. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.
- [8] M. Melladia, I. F. Annisa, D. Mukhtar, and L. Muhelni, "Digitalisasi Wisata Halal melalui Penerapan QR Code Berbasis Website pada Agrowisata Kelurahan Lambung Bukit," *PaKMas: J. Pengabd. Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 577-586, 2024, doi: 10.54259/pakmas.v4i2.3208.
- [9] F. A. M. Fabio Armandani and D. Mulyadi, "DIGITALISASI MANAJEMEN SISTEM DOKUMEN PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN QR CODE DAN DIGITAL SIGNATURE," *Buana Ilmu*, vol. 6, no. 1, pp. 13-19, 2021.
- [10] A. Mahmudi, M. F. Fahmi, and A. D. H. Musta'in, "Prototype Booth Peminjaman Kunci Ruang Kelas Prodi Teknik Informatika UN PGRI Kediri," *Seminar Nasional Teknologi & Sains*, vol. 4, no. 1, pp. 624-632, 2025. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/stains/article/view/6067>.
- [11] M. Nurafni and M. Ninawati, "Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, vol. 9, no. 2, pp. 217-225, 2021. <https://doi.org/10.22219/JP2SD.V9I2.17317>.
- [12] Z. Agustin, I. A. Azzahro, M. A. Fachrudin, and L. B. Sari, "Peranan Taman Kota Dalam Mewujudkan Kota Berkelanjutan Di Perkotaan Tulungagung," *Dewantara: J. Pendidik. Sos. Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 51-62, 2023, doi: 10.30640/dewantara.v2i2.1016.
- [13] I. Putu, W. Andika, and K. Yudiana, "Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan IPA Kelas IV," *J. Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 52-60, 2022, doi: 10.23887/jeu.v10i1.47635.