

Design of Digital Information Media for the Situ Rawa Gede Tourism Destination, Bekasi City

Rancangan Media Informasi Digital Untuk Destinasi Wisata Situ Rawa Gede, Kota Bekasi

Muhammad Syahri Fadhil¹, Sunarto², Mochamad Candra Wirawan Arief³,
Fanny Kristiadhi⁴, Ahmad Prawira Dhahiyat⁴

^{1,4}Program Studi Pariwisata Bahari, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Padjadjaran

²Departemen Kelautan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Padjadjaran

³Departemen Perikanan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Padjadjaran

Email Correspondence: muhhammad21301@mail.unpad.ac.id

Abstract

Purpose: This study aims to design a digital information medium in the form of a QR Code-based e-booklet as a means of delivering tourism information for the Situ Rawa Gede destination in Bekasi City.

Method: The research employed a descriptive approach consisting of three stages: identifying tourists' information needs, designing the media using Canva and Heyzine Flipbook, and testing its effectiveness among users. Data were collected through field observations, interviews with tourism managers, and questionnaires distributed to 30 tourist respondents.

Result: The findings show that the designed e-booklet effectively presents tourism information interactively, efficiently, and is easily accessible through QR Code scanning. The effectiveness test yielded an average score of 4.53 in the "Excellent" category, indicating improved understanding and satisfaction among visitors.

Contribution: This study contributes to the development of digital promotional media for local tourism destinations by introducing a QR Code-based model that is practical and sustainable. The findings also provide insights for tourism managers seeking to implement innovative and user-friendly digital media to enhance visitor engagement and support community-based tourism promotion.

Keywords: E-booklet, Digital media, QR Code, Tourism information, Situ Rawa Gede, Bekasi City.

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi digital berupa e-booklet berbasis Quick Response (QR) Code sebagai sarana penyampaian informasi wisata di destinasi Situ Rawa Gede, Kota Bekasi.

Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tahapan identifikasi kebutuhan informasi wisatawan, perancangan media menggunakan Canva dan Heyzine Flipbook, serta uji keefektifan terhadap pengguna. Data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara dengan pengelola wisata, dan penyebaran kuesioner kepada 30 responden wisatawan.

Hasil: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-booklet yang dirancang mampu menyajikan informasi secara interaktif, efisien, dan mudah diakses melalui pemindaian QR Code. Nilai



Jurnal Pariwisata Nusantara (JUWITA) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

rata-rata uji efektivitas sebesar 4,53 dengan kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan kepuasan wisatawan terhadap destinasi.

Kontribusi: Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media promosi digital destinasi wisata lokal berbasis teknologi QR Code yang mudah diterapkan dan berkelanjutan. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi pengelola destinasi wisata lain dalam menerapkan inovasi media digital yang efektif untuk memperkuat strategi promosi pariwisata berbasis komunitas.

Kata Kunci: E-booklet, Media digital, QR Code, Informasi wisata, Situ Rawa Gede, Bekasi.

Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah cara wisatawan mencari, merencanakan, dan menikmati perjalanan mereka. Penggunaan internet sebagai sumber utama informasi wisata kini meningkat pesat, data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2023) menunjukkan bahwa sekitar 212,9 juta penduduk Indonesia atau 77% populasi telah menggunakan internet, termasuk untuk mencari destinasi wisata. Kondisi ini memperlihatkan pentingnya media informasi digital yang interaktif, efisien, dan mudah diakses untuk mendukung promosi serta penyampaian informasi pariwisata secara efektif.

Namun, keterbatasan akses terhadap informasi digital masih menjadi tantangan di destinasi wisata pinggiran kota, salah satunya di Situ Rawa Gede, Kota Bekasi. Kawasan situ alami ini memiliki potensi besar sebagai destinasi ekowisata yang menawarkan daya tarik lingkungan, rekreasi, dan edukasi. Meski jumlah pengunjung lokal terus meningkat, promosi wisata masih bergantung pada media konvensional seperti papan informasi dan spanduk. Akibatnya, calon wisatawan sering kali kesulitan memperoleh gambaran menyeluruh mengenai destinasi sebelum berkunjung. Di sisi lain, penyediaan informasi di lokasi juga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa penggunaan media digital berperan penting dalam memperkuat daya tarik destinasi serta meningkatkan pengalaman pengunjung (Santoso et al., 2022; Pratama et al., 2024). Teknologi Quick Response (QR) Code terbukti mampu menghadirkan media yang efisien, ekonomis, dan interaktif dalam menyampaikan informasi wisata. Namun, penerapan teknologi ini masih jarang ditemukan di kawasan wisata lokal yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital (Deddy, 2021). Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan solusi inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan informasi antara pengelola dan wisatawan, khususnya di destinasi yang belum terdigitalisasi secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media informasi digital berupa e-booklet berbasis QR Code yang dirancang untuk destinasi wisata Situ Rawa Gede. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi mengenai sejarah, daya tarik wisata, fasilitas, rute, dan keanekaragaman hayati secara ringkas dan menarik. Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan user-centered design untuk memastikan bahwa tampilan dan konten media sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini melibatkan observasi lapangan, wawancara dengan pengelola destinasi, serta penyebaran kuesioner kepada wisatawan untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi secara spesifik.

Rancangan e-booklet dibuat menggunakan platform Canva dan diubah menjadi format interaktif melalui Heyzine Flipbook, yang kemudian diintegrasikan dengan QR Code. Kode tersebut ditempatkan di titik-titik strategis destinasi seperti area masuk, kantin, dan tempat istirahat (gazebo), sehingga wisatawan dapat mengakses informasi digital secara mandiri melalui perangkat pribadi. Pendekatan ini memungkinkan pengunjung memperoleh informasi yang akurat, cepat, dan fleksibel tanpa bergantung pada papan informasi fisik di lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji efektivitas media informasi digital berbasis QR Code sebagai sarana penyampaian informasi wisata di destinasi Situ Rawa Gede, Kota Bekasi. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi wisatawan, merancang e-booklet digital yang sesuai dengan kebutuhan

tersebut, serta mengukur tingkat efektivitasnya dari sudut pandang pengguna. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif solusi bagi pengelola destinasi wisata lokal dalam menghadapi keterbatasan media promosi konvensional, sekaligus mendorong penerapan transformasi digital pada kawasan wisata pinggiran kota. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi secara akademik dalam memperluas kajian mengenai penerapan teknologi informasi di sektor pariwisata berbasis komunitas, khususnya pada destinasi yang memiliki potensi ekowisata dan karakter lokal yang kuat.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kawasan wisata Situ Rawa Gede, yang berlokasi di Jalan Pansor, RT 005/RW 002, Kelurahan Bojong Menteng, Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan penelitian dilakukan pada bulan Agustus hingga September 2025 dengan melibatkan proses perancangan media informasi digital dan uji efektivitas produk melalui partisipasi pengunjung di lapangan.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan mixed methods berbasis User-Centered Design (UCD). Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan media informasi digital yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan pengelola wisata, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada wisatawan pada tahap uji coba media.

Tahapan penelitian meliputi: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data kualitatif melalui observasi dan wawancara dengan pengelola wisata, (3) perancangan produk e-booklet berbasis QR Code, (4) uji coba lapangan, dan (5) revisi serta finalisasi produk berdasarkan hasil evaluasi.

Data primer diperoleh dari wawancara, observasi lapangan, dan kuesioner kepada pengunjung serta calon pengunjung. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari literatur, artikel ilmiah, dan dokumen pengelola wisata. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali kebutuhan informasi destinasi, potensi wisata, serta persepsi pengelola terhadap penggunaan media digital. Observasi dilakukan untuk mengamati fasilitas, alur kunjungan, serta titik strategis penempatan QR Code di area wisata.

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner campuran (Likert dan terbuka) kepada minimal 30 responden yang memenuhi kriteria usia ≥ 15 tahun, memiliki smartphone, dan bersedia menggunakan QR Code. Kuesioner ini menilai aspek kemudahan akses, kelayakan konten, tampilan visual, kegunaan media serta kepuasan pengguna terhadap e-booklet.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata skor skala Likert dan menginterpretasikannya berdasarkan kategori efektivitas media menurut Ridwan (2015). Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media informasi digital serta menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk akhir.

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi Kebutuhan Informasi Wisatawan

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pengelola wisata, diketahui bahwa penyediaan informasi wisata di kawasan Situ Rawa Gede masih terbatas pada bentuk konvensional seperti papan nama, spanduk, dan arahan langsung dari petugas di lapangan. Belum tersedia media digital yang mampu menyajikan informasi destinasi secara menyeluruh dan mudah diakses oleh wisatawan. Informasi yang tersedia di lokasi umumnya hanya mencakup harga tiket, jadwal buka, dan aturan umum, sementara informasi mengenai sejarah, daya tarik wisata, fasilitas, hingga keanekaragaman hayati belum tersampaikan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pengelola wisata, diketahui bahwa penyediaan informasi wisata di kawasan Situ Rawa Gede masih terbatas pada bentuk konvensional seperti papan nama, spanduk, dan arahan langsung dari petugas

di lapangan. Belum tersedia media digital yang mampu menyajikan informasi destinasi secara menyeluruh dan mudah diakses oleh wisatawan. Informasi yang tersedia di lokasi umumnya hanya mencakup harga tiket, jadwal buka, dan aturan umum, sementara informasi mengenai sejarah, daya tarik wisata, fasilitas, hingga keanekaragaman hayati belum



tersampaikan secara lengkap. Contoh media konvensional yang digunakan di lokasi wisata ditunjukkan pada Gambar 1 berikut

Gambar 1. Media Informasi Konvensional di Area Wisata Situ Rawa Gede

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Hasil wawancara dengan pengelola menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung sering bertanya langsung kepada petugas mengenai lokasi area bermain, titik foto, dan fasilitas umum seperti tempat ibadah serta toilet. Menurut pengelola, "*banyak pengunjung yang menanyakan langsung ke petugas soal arah ke area bermain dan fasilitas umum karena informasi di lokasi masih terbatas*" (wawancara, 10 Agustus 2025). Hal ini menandakan bahwa kebutuhan informasi di lapangan cukup tinggi dan memerlukan media yang praktis serta mudah diakses tanpa bergantung pada keberadaan petugas. Selain itu, pengelola juga menyampaikan bahwa "*promosi wisata selama ini masih dilakukan secara manual melalui media sosial resmi dari destinasi wisata*" (wawancara, 10 Agustus 2025). Minimnya tenaga dan keterbatasan pengetahuan teknologi menjadi salah satu kendala utama dalam penyediaan media digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa wisatawan dan pengelola sama-sama membutuhkan sarana penyampaian informasi yang lebih modern dan terintegrasi.

Hasil temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang media informasi digital yang mampu menjawab kebutuhan wisatawan. Media yang diharapkan tidak hanya berfungsi memberikan informasi faktual, tetapi juga dapat memperkuat citra destinasi dan menjadi sarana promosi yang berkelanjutan. Kebutuhan tersebut selaras dengan pendekatan user-centered design, yaitu proses perancangan yang berfokus pada kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Dalam konteks wisata, wisatawan menjadi pusat perhatian dalam menentukan bentuk dan konten media. Prinsip ini menjadi pedoman utama pada tahap selanjutnya, yaitu perancangan e-booklet berbasis QR Code.

Perancangan Media Informasi Digital Berbasis QR Code

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan sebelumnya. Media yang dikembangkan berupa e-booklet digital yang dapat diakses melalui pemindai QR Code. E-booklet ini disusun menggunakan platform Canva karena kemampuannya dalam menghasilkan desain yang menarik dan fleksibel, lalu dikonversi menjadi format interaktif melalui Heyzine Flipbook. Berikut merupakan struktur e-booklet yang terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu:

1. Halaman sampul (cover) berisi judul, logo destinasi, dan foto panorama situs sebagai elemen visual utama. Contoh tampilan halaman sampul dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Halaman Sampul E-Booklet
Sumber: Olahan penulis (2025)

2. Profil destinasi, menampilkan latar belakang sejarah, kondisi geografis, dan karakteristik lingkungan Situ Rawa Gede. Ilustrasi halaman profil destinasi ditunjukkan pada Gambar 3 berikut.

This screenshot displays a two-column profile page for Situ Rawa Gede. The left column, titled "SEJARAH SITU RAWA GEDE", features a map of the lake and a section titled "TAMPAK KANAK-KANAK SITU RAWA GEDE". The right column, titled "SEJARAH SITU RAWA GEDE", contains several image galleries under headings such as "Transmigrasi Ratu Tressa Home", "Dari Desa ke Kota", "Dari Desa ke Kota", "Pengembangan dan Pemanfaatan", and "Mau Mau".

Gambar 3. Halaman Profil Destinasi
Sumber: Olahan penulis (2025)

3. Daya tarik wisata, mencakup aktivitas wisata seperti wisata perahu, area santai keluarga, dan potensi edukasi lingkungan. Contoh penyajian daya tarik wisata dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.

This screenshot shows two attraction pages. The left page, titled "DAYA TARIK UTAMA", features a photo of a boat on the lake and the text "SUARA ALAM YANG ASRI". The right page, also titled "DAYA TARIK UTAMA", features a photo of a sign that says "SURGE" and the text "SPOT FOTO SURGE (SITU RAWA GEDE)". Both pages include detailed descriptions of the attractions and social media sharing icons at the bottom.

Gambar 4. Contoh Penyajian Halaman Daya Tarik Wisata
Sumber: Olahan penulis (2025)

4. Fasilitas dan aksesibilitas, menyajikan informasi rute perjalanan menuju lokasi, sarana transportasi, dan fasilitas publik. Gambaran mengenai informasi fasilitas dan akses menuju lokasi disajikan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Contoh Penyajian Halaman Fasilitas dan aksesibilitas
Sumber: Olahan penulis (2025)

5. Kontak dan media sosial, sebagai sarana penghubung langsung ke media digital destinasi. Visualisasi bagian kontak dan media sosial dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Halaman Kontak dan Media Sosial
Sumber: Olahan penulis (2025)

Proses desain memperhatikan keseimbangan antara estetika visual dan keterbacaan informasi. Pemilihan warna hijau dan biru menggambarkan karakter alami dan kesegaran lingkungan situ. Jenis huruf yang digunakan adalah sans-serif agar mudah dibaca di berbagai perangkat digital. Tata letak dibuat sederhana dengan orientasi vertikal untuk memudahkan navigasi. Konten dalam e-booklet juga disusun secara ringkas, dengan penekanan pada visual yang mendukung narasi teks. Foto-foto destinasi diambil langsung dari hasil observasi lapangan agar mencerminkan kondisi aktual. Penambahan ikon dan ilustrasi bertujuan untuk memperkuat daya tarik visual dan membantu pembaca memahami informasi dengan cepat.

Dari sisi aksesibilitas, QR Code ditempatkan pada titik-titik strategis di area wisata seperti gerbang utama, gazebo, area dermaga, dan taman bermain. Penempatan ini dimaksudkan agar wisatawan dapat langsung memindai kode menggunakan telepon genggam mereka tanpa harus mencari petugas atau brosur fisik. Berikut ditampilkan pada Gambar 7 dokumentasi mengenai penempatan QR Code di titik strategis kawasan wisata Situ Rawa Gede.



Gambar 7. Penempatan QR Code di area wisata Situ Rawa Gede

Sumber: Olahan penulis (2025)

Selain itu, hasil desain stiker QR Code yang ditempelkan di lapangan ditunjukkan pada Gambar 8 berikut. Stiker ini dibuat dengan desain yang menarik dan tahan terhadap kondisi luar ruangan.



Gambar 8. Tampilan Stiker QR Code yang Ditempatkan di Area Wisata

Sumber: Olahan penulis (2025)

Pendekatan penggunaan QR Code ini dinilai efektif dan adaptif untuk destinasi pinggiran kota karena tidak memerlukan infrastruktur teknologi yang rumit. Pengelola hanya perlu mencetak kode dan menempatkannya pada media fisik seperti papan kayu atau akrilik tahan cuaca. Dengan demikian, wisatawan dapat mengakses e-booklet kapan pun tanpa mengunduh aplikasi tambahan.

Tahap perancangan ini tidak hanya menghasilkan produk media digital, tetapi juga menjadi bentuk penguatan identitas destinasi. Visual dan narasi yang disusun mencerminkan karakter alami Situ Rawa Gede sekaligus mengajak wisatawan untuk lebih peduli terhadap kelestarian lingkungan dan kebersihan situ.

Hasil Uji Efektivitas Media Informasi

Uji efektivitas e-booklet dilakukan terhadap 30 responden wisatawan yang telah mencoba mengakses media melalui QR Code di lokasi wisata Situ Rawa Gede. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 (Sangat Kurang) hingga 5 (Sangat Baik). Aspek penilaian mencakup lima indikator utama, yaitu kemudahan akses, kelengkapan informasi, tampilan visual, kegunaan media, dan kepuasan pengguna.

Kategori interpretasi skor rata-rata pada penelitian ini mengacu pada Oktaviara dan Pahlevi (2019). Dengan acuan tersebut, hasil uji efektivitas e-booklet dapat dikategorikan

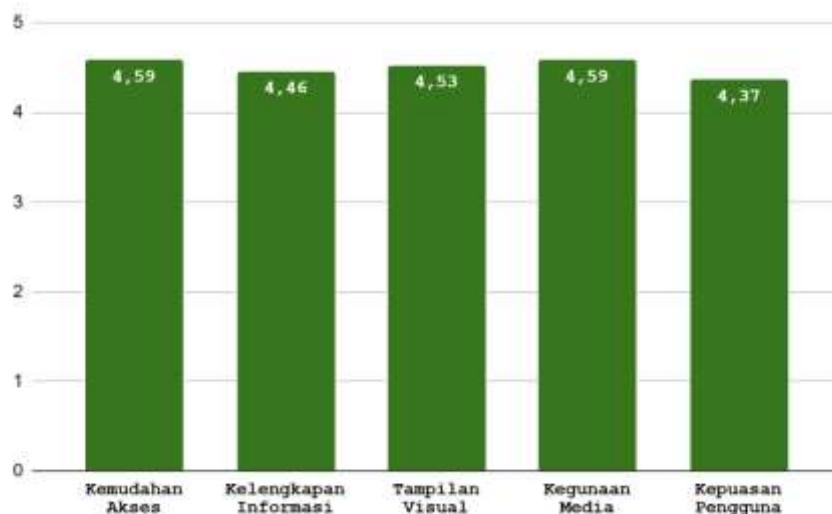
secara objektif berdasarkan skor yang diperoleh dari responden. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media secara keseluruhan, dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari setiap aspek penilaian berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh wisatawan. Rekapitulasi hasil penilaian ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Table 1. Rata-rata skor tiap aspek uji efektivitas

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1.	Kemudahan akses	4,59	Sangat baik
2.	Kelengkapan informasi	4,46	Sangat baik
3.	Tampilan visual	4,53	Sangat baik
4.	Kegunaan media	4,59	Sangat baik
5.	Kepuasan pengguna	4,37	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan		4,53	Sangat baik

Sumber: Olahan penulis (2025)

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut, seluruh aspek memperoleh nilai dengan kategori "Sangat Baik". Untuk memperjelas perbandingan antar aspek, visualisasi hasil uji efektivitas ditampilkan pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Grafik hasil uji efektivitas e-booklet

Sumber: Olahan penulis (2025)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa e-booklet memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,53, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" berdasarkan kriteria Oktaviara dan Pahlevi (2019). Aspek dengan skor tertinggi adalah kemudahan akses dan kegunaan media (masing-masing 4,59), diikuti oleh tampilan visual (4,53), kelengkapan informasi (4,46), dan kepuasan pengguna (4,37).

Temuan ini menunjukkan bahwa wisatawan merasa mudah dalam menemukan dan memindai QR Code di area wisata serta mengakses informasi yang tersedia melalui e-booklet. Nilai tinggi pada aspek kemudahan akses juga menggambarkan bahwa media ini efektif dalam menjembatani keterbatasan media konvensional di lapangan.

Aspek kelengkapan informasi dan tampilan visual memperoleh nilai yang relatif serupa karena sebagian responden menilai konten sudah cukup lengkap dan menarik, meskipun beberapa menyarankan peningkatan variasi warna dan ukuran teks untuk kenyamanan di berbagai perangkat. Sementara itu, skor tinggi pada aspek kegunaan media dan kepuasan pengguna menunjukkan bahwa e-booklet berhasil memberikan pengalaman yang informatif serta meningkatkan pemahaman wisatawan terhadap potensi dan fasilitas destinasi.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan informasi wisatawan di Situ Rawa Gede, yang meliputi sejarah destinasi, daya tarik wisata, fasilitas, rute, dan kontak pengelola. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dirancang media informasi digital berupa e-booklet berbasis QR Code menggunakan Canva dan Heyzine Flipbook yang memenuhi aspek visual dan aksesibilitas. Hasil uji efektivitas menunjukkan skor rata-rata 4,53 dengan kategori "Sangat Baik", yang menandakan media ini efektif dalam menyampaikan informasi wisata dan meningkatkan kepuasan pengunjung.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh tim penelitian atas segala arahan, dukungan, serta bantuan yang telah diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan yang turut berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan penelitian hingga penulisan artikel ini. Penghargaan mendalam juga diberikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dedikasi dan kerja samanya yang berharga.

Daftar Pustaka

- Adiwiharja, C., Yoraeni, A., Zahra, Z., & Aisyah, N. (2024). Implementasi Smart Tourism Situ Rawagede Bekasi sebagai Media Promosi dan Manajerial. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 515-522.
- Alexander, C. F., Samudra, A. A., & Yulianti, I. (2023). Strategi Pemerintah Kota Bekasi dalam Pengembangan Wisata Situ Rawagede Bojong Menteng Rawalumbu Bekasi. *ANTASENA: Governance and Innovation Journal*, 1(1), 1-7.
- Ardina, D. S., & Anintia, H. (2023). Manajemen Komunikasi Komunitas Pemuda Peduli Lingkungan (KPPL) Dalam Pengembangan Destinasi Wisata Situ Rawa Gede Bekasi. *Jurnal Komunikasi Masyarakat dan Keamanan*, 5(1), 34-45.
- Deddy Rahmat, I. G. (2021). Menguji Strategi Desa Wisata dalam Membangun Keunggulan Bersaing di Era Revolusi Industri 4.0. *JMBI UNSRAT*, 7(3), 628-639. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v7i3.31674>.
- Fryonanda, H., Vadreas, A. K., A'yunin, Q., Pratama, F. W., & Jonitra, F. (2024). Aplikasi QR Code untuk Keragaman Hayati di Puncak Labuang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 4(6).
- Habibullah, M., Mulyanto, Y., & Sofya, N. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Museum Sumbawa Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Quick Response Code (QR Code). *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 2(2), 136-145.
- Jayanti, E. S. N., Suliandari, R., Mandasari, V., & Rosyanti, D. M. (2023). Mengoptimalkan Branding Desa Wisata Melalui Teknologi Tepat Guna QR Code. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 42-49.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023). Siaran Pers: Kemenparekraf Dukung Akselerasi Transformasi Digital Pelaku Parekraf Lewat BEDIL. Kemenparekraf.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan e-modul berbantuan Kvisoft Flipbook Maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60-65.
- Pratama, A., Sukriah, E., Hindayani, P., & Ihsan, H. M. (2024). Tourism Village Digitalization Strategy to Increase the Diversification of Tourist Attractions in Lebakmuncang Village, Ciwidey District. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 7(2), 219-228.

- Riduwan, M. B. A. (2015). Skala Pengukuran Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, H., Priatna, W. B., & Oktariana, S. (2022). Implementation of the Digital Communication Model for Agro-Based Tourism Villages in Balongrejo Village and Pesudukuh Village, Nganjuk Regency Hudi. International Journal of Progressive Sciences and Technologies, 35(1), 458–467.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugianta, I. K. A., & Patrianingsih, N. K. W. (2024). Pemanfaatan QR Code sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Pintar di Bali. CESS (Journal of Computing Engineering, System and Science), 9(1), 192–201.
- Mulyani, A. T. M. (2023). Pengembangan e-booklet berbasis flipbook Heyzine sebagai media promosi objek wisata Pantai Menganti, Kabupaten Kebumen. Universitas Negeri Malang.
- Rouillard, J. (2008). QR codes: A new way to connect with customers. Jurnal Pemasaran Digital, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.2345/jpd.v2i1.2345>.