

Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan *Quick Response (QR) Code* Koleksi Museum Desa Wisata Genggeling di Kabupaten Lombok Utara

Hariza Alvi Nursaida^{1*}, Maria Ayuliyanti², Muhammad Sadni Alawi³, M. Irfan Jauhari⁴, Wawan Handika⁵, Salman Alfarizi⁶, Rifky Izazi Dyarbirru⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Politeknik Pariwisata Lombok

*Email korespondensi: harizalvi83@gmail.com

Abstrak

Mahasiswa dan Dosen Politeknik Pariwisata Lombok melakukan pendampingan pembuatan *QR Code* di Museum Desa Wisata Genggeling sebagai langkah inovatif untuk memperkenalkan konsep desa wisata digital. Hal ini merupakan bentuk implementasi dari Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) dan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Desa Wisata Genggeling, Kabupaten Lombok Utara, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Di tengah maraknya perkembangan teknologi informasi, pendampingan pembuatan *QR Code* dapat meningkatkan pengalaman pengunjung museum dengan memberikan akses yang informatif dan interaktif mengenai koleksi museum dan sejarah desa. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan meliputi observasi, wawancara, studi literatur, dan pembuatan *QR Code*. Dengan adanya penerapan *QR Code*, tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi meningkatkan daya tarik wisatawan untuk mengunjungi Museum Desa Genggeling. Penerapan *QR Code* tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Hasil kegiatan ini mengintegrasikan teknologi digital guna mendorong Desa Wisata Genggeling menjadi destinasi yang lebih menarik dan informatif.

Kata kunci: QR Code, Museum, Desa Wisata, Genggeling

Riwayat artikel

Diajukan : 31 Oktober 2024
Diterima : 29 November 2024
Dipublikasikan : 30 November 2024

Abstract

Students and lecturers of Politeknik Pariwisata Lombok provided assistance in making QR codes at the Genggeling Tourism Village Museum as an innovative step to introduce the concept of a digital tourism village. This is a form of implementation of the Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) and Community Services Program in Genggeling Tourism Village, North Lombok Regency, West Nusa Tenggara Province. In the midst of the rapid development of information technology, assistance in creating QR Codes can improve the experience of museum visitors by providing informative and interactive access to museum collections and village history. This assistance activity is carried out through several stages including observation, interviews, literature studies, and QR Code creation. With the implementation of QR Codes, it not only makes it easier to access information, but also increases the attraction of tourists to visit the Genggeling Village Museum. The implementation of QR Codes not only makes it easier to access information, but also increases the attraction of tourists to visit. The results of this activity integrate digital technology to encourage Genggeling Tourism Village to become a more attractive and informative destination.

Keywords: QR Code, Museum, Tourism Village, Genggeling



1. Pendahuluan

Salah satu desa yang terletak di Kabupaten Lombok Utara adalah Desa Genggeling. Desa ini terpilih menjadi salah satu dari 13 Desa Wisata di Provinsi Nusa Tenggara Barat yang masuk dalam Anugerah Desa Wisata (ADWI) tahun 2022, mewakili Kabupaten Lombok Utara. Berdasarkan situs Jejaring Desa Wisata Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Jadesta Kemenparekraf) tahun 2023, Desa Wisata Genggeling termasuk ke dalam klasifikasi desa wisata berkembang. Desa Wisata Genggeling memiliki berbagai macam daya tarik wisata mulai dari wisata alam, budaya, dan buatan. Selain itu, Desa Wisata Genggeling juga memiliki museum desa yang menjadi salah satu atraksi wisata di desa. Di museum ini, pengunjung dapat melihat koleksi peninggalan sejarah desa yang juga merupakan salah satu wilayah Kedatuan Gangga dari zaman dahulu. Selain itu, terdapat situs Kampung Besari yang populer dikenal sebagai “Desa Hilang” yang dipercaya oleh masyarakat desa sebagai salah satu desa tua di Pulau Lombok yang telah hilang. Sebagian besar potensi yang ada di Desa Genggeling belum dipublikasikan dengan maksimal. Oleh karena itu, melalui program MBKM, mahasiswa dan dosen Politeknik Pariwisata Lombok melakukan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan teknologi digital untuk memberikan kemudahan akses informasi mengenai daya tarik wisata yang ada di Desa Wisata Genggeling, khususnya terkait dengan koleksi yang tersedia di museum desa.

Pembuatan *QR Code* ini bertujuan untuk memudahkan wisatawan ketika berkunjung ke Museum Desa Wisata Genggeling. Di dalam *QR Code* akan memuat foto beserta informasi tentang museum desa, benda-benda peninggalan sejarah yang ada di dalam museum, serta latar belakang terbentuknya museum. Hal ini diharapkan akan memudahkan wisatawan ketika berkunjung ke museum desa dan juga dapat dimanfaatkan oleh pengelola Museum Desa Genggeling untuk menyediakan informasi yang lebih informatif dan interaktif.

2. Metode

Dalam melaksanakan kegiatan, dilakukan pra observasi di Museum Desa Wisata Genggeling terlebih dahulu. Kemudian dilakukan wawancara untuk mengetahui informasi koleksi dan pengelolaan museum. Selanjutnya dilakukan pemetaan koleksi museum serta studi literatur untuk mendapatkan informasi tambahan terkait dengan koleksi yang ada di museum desa. Terakhir, dilakukan pendampingan pembuatan *QR Code*. Adapun rangkaian tahapan kegiatannya sebagai berikut:

1. Observasi, tim melakukan observasi untuk melihat secara langsung kondisi dari museum desa serta mengumpulkan informasi terkait benda – benda yang ada di dalam Museum Desa Genggeling. Observasi ini dilakukan selama satu bulan.
2. Wawancara, tim MBKM Poltekpar Lombok melakukan wawancara kepada beberapa tokoh yang terlibat, seperti masyarakat setempat, serta pengelola Museum Desa Genggeling. Wawancara ini kami gunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang masih belum jelas terkait benda peninggalan yang ada di dalam Museum Desa Genggeling.
3. Studi literatur dilakukan untuk menyesuaikan informasi yang masih kurang tepat. Dalam mengkonfirmasi segala informasi yang dibuat dalam bentuk katalog, dilakukan diseminasi yang melibatkan beberapa tokoh penting yang ada di Desa Wisata Genggeling. Hal ini dilakukan supaya tidak terjadi ketimpangan informasi di dalam katalog apabila sudah dicetak.
4. Pendampingan pembuatan *QR Code*, pendampingan ini dilakukan kepada pengelola museum agar pengelola dapat memahami cara membuat dan menggunakan *QR Code*. Sehingga diharapkan *QR Code* yang telah dibuat oleh tim MBKM Poltekpar Lombok dapat berkelanjutan. Dalam pembuatan *QR Code* tim MBKM Poltekpar Lombok menggunakan *software* desain grafis online Canva App. *QR Code* yang dibuat berisi katalog yang memuat semua koleksi yang ada di dalam Museum Desa Genggeling.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pelaksanaan kegiatan pendampingan dan pemanfaatan *QR Code* untuk koleksi Museum Desa Genggeling dilaksanakan selama 3 bulan, mulai dari bulan Agustus hingga Oktober 2024. Pada bulan pertama, dilakukan pra observasi terkait koleksi benda – benda di Museum Desa Genggeling.



Selanjutnya dibulan kedua yakni bulan September, dilakukan pendataan dan klasifikasi terhadap 86 koleksi yang ada di Museum Desa Genggeling termasuk keris, guci, babad, peninggalan sejarah, dan pemetaan tanah pecatu Kedaduan Genggeling. Kemudian, pada bulan Oktober, dilakukan diseminasi terkait dengan koleksi yang ada di Museum Desa Genggeling bersama pihak-pihak yang terkait seperti Bapak Supardi (Amiq Kholid) selaku pengelola museum, Ketua Majelis Krama Desa Genggeling (MKD), Ketua Badan Permusyawaratan Desa Genggeling (BPD), anggota Aliansi Masyarakat Adat Nusantara (AMAN), dan masyarakat Desa Genggeling yang terkait.

Hasilnya, teridentifikasi 86 benda telah dimasukkan ke dalam katalog museum dan dikelompokkan berdasarkan etalase yang ada di museum. Setiap etalase memiliki *QR Code* terkait benda-benda yang ada di dalam etalase. Berikut 86 benda koleksi yang ada di Museum dapat dilihat pada Tabel 1 sampai dengan Tabel 6.

Tabel 1. Koleksi benda-benda di Museum Desa Genggeling Etalase 1


No	Foto Benda	Nama Benda
1		Baju Rompi Datu Gangga
2		Naskah/Babad
3		Tapeladam
4		Takepan Bangbari
5		Cetbang
6		Usap
7		Piagam
8		Koin Yasin
9		Cawan
10		Gelas
11		Koin Dinasti Tang

12		Berlian
13		Artefak

Sumber: Hasil Olahan Penulis (2024)










Tabel 2. Koleksi benda-benda di Museum Desa Genggelang Etalase 2

No	Foto Benda	Nama Benda
1		Keris Luk 15
2		Keris Luk 7
3		Keris Luk 7
4		Keris Luk 9
5		Keris Luk 3
6		Keris Luk 7
7		Batek Sunda Galuh
8		Batek Bayan
9		Keris Lurus
10		Pangot/Pemaje
11		Tombak
12		Kelewang
13		Cetbang/ Bedil

14		Tombak
15		Tempat Buah
16		Peluru Meriam
17		Kempu
18		Paso

Sumber: Hasil Olahan Penulis (2024)

Tabel 3. Koleksi benda-benda di Museum Desa Genggelang Etalase 3






No	Foto Benda	Nama Benda
1		Bokor Besar Motif
2		Bokor Besar Polos
3		Penjula'an
4		Penjula'an
5		Guci Kecil
6		Guci Kecil
7		Bokor Kecil
8		Mappacci
9		Alat Khitan

10		Tempat tinta
11		Gelang Selaka
12		Kapar
13		Cawan
14		Kepeng Bolong
15		Cangkir Kuningan
16		Penyangket
17		Damber Siu

Sumber: Hasil Olahan Penulis (2024)



Tabel 4. Koleksi benda-benda di Museum Desa Genggelang Etalase 4










No	Foto Benda	Nama Benda
1		Wariga
2		Pemecut
3		Gegandek
4		Bokah
5		Renggapan
6		Uwit

7		Rumbuk
8		Gegandek
9		Rombong/Ponjol
10		Sesodo
11		Kekelok

Sumber: Hasil Olahan Penulis (2024)




Tabel 5. Koleksi Guci dan benda lainnya di Museum Desa Genggelang









No	Foto Benda	Nama Benda
1		Kaling
2		Bebangkuq
3		Kaling
4		Guci
5		Dulang
6		Kukusan
7		Temberasan

8		Nangket
9		Cereq
10		Tangkel
11		Tepaq
12		Pane
13		Songkok Ketak
14		Uang
15		Arang Kayu
16		Batu bara

Sumber: Hasil Olahan Penulis (2024)

Tabel 6. Koleksi Ter (Tombak) dan Teks Khotbah di Museum Desa Genggeling

No	Foto Benda	Nama Benda
1		Ter (Tombak) Kedatuan Gangga
2		Ter (Tombak)
3		Ter (Tombak) Kedatuan Besari

4		Ter (Tombak) Kedatuan Besari
5		Ter (Tombak) Kedatuan Genggelang
6		Ter (Tombak) Kedatuan Gangga
7		Ter (Tombak) Kedatuan Genggelang
8		Ter (Tombak) Kedatuan Genggelang
9		Ter (Tombak) Kedatuan Besari
10		Ter (Tombak) Kedatuam Gangga
11		Teks Khotbah

Sumber: Hasil Olahan Penulis (2024)

QR Code yang dihasilkan dapat dipindai menggunakan *smartphone* dan langsung menampilkan informasi umum mengenai benda-benda yang ada di Museum Desa Genggelang. Pembuatan *QR Code* dilakukan menggunakan aplikasi Canva dan berisikan katalog yang tersimpan di dalam Google Drive. Selanjutnya, tim MBKM Poltekpar Lombok memberikan pelatihan kepada pengelola museum terkait cara mengakses informasi benda-benda koleksi yang ada di Museum Desa Genggelang.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pendampingan.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

3.2 Pembahasan

Seiring perkembangan zaman, setiap kegiatan manusia dalam mencari informasi akan dimudahkan dengan memanfaatkan teknologi. *QR Code* adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. *QR Code* merupakan singkatan dari *Quick Response Code*, atau

dapat diterjemahkan dengan kode respon cepat. *QR Code* merupakan suatu jenis *image* dua dimensi yang menampilkan data berupa teks. Dengan *QR Code* pengguna dapat mengakses situs web lebih cepat daripada harus melakukan secara manual (Dagan, Binyamin, & Eilam 2016).

Pada masa kini *QR Code* memiliki peran yang sangat signifikan dalam perkembangan teknologi dan transformasi digital. Dalam bidang pariwisata, *QR Code* dapat digunakan sebagai sarana dalam berbagi informasi dengan lebih akurat dan efisien. Salah satu contoh penerapannya seperti penelitian dari (Fathul Hadi, Mustika Yasi & Agustin, 2020), *QR Code* yang dipindai melalui *smartphone* akan menerjemahkan *QR Code* tersebut, pengunjung akan menerima informasi mengenai tumbuhan yang ada pada objek wisata tersebut. Hal tersebut merupakan salah satu contoh dari pariwisata berbasis digital dan berkelanjutan. Oleh karena itu, tim melakukan pendampingan pemanfaatan & pembuatan *QR Code* koleksi Museum Desa Genggeling. Pembuatan *QR Code* ini menggunakan media platform canva yang datanya tersimpan di dalam Google Drive. Apabila terdapat penambahan koleksi benda – benda yang ada di Museum Desa Genggeling, pengelola museum dapat mengakses melalui Google Drive dan mengupdate data yang ada. Dengan melakukan pendampingan dan pelatihan kepada pengelola museum, tim mengharapkan pengelola dapat mengimplementasikan penerapan sistem *QR Code* ini.

Pendampingan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap digitalisasi sistem pengelolaan koleksi di Museum Desa Genggeling. Dengan diterapkannya sistem *QR Code*, penyediaan informasi untuk wisatawan dapat menjadi lebih efisien. Selain itu, pembuatan *QR Code* ini tidak hanya memudahkan akses informasi tentang museum bagi pengunjung dan masyarakat luas, tetapi mampu meningkatkan promosi museum serta membantu dalam melestarikan koleksi benda – benda yang ada di museum. Dengan dukungan digitalisasi yang berkembang saat ini, tentu dapat memberikan dampak yang signifikan bagi keberlanjutan Museum Desa Genggeling. Dalam penyusunan artikel ini objek yang ditujukan adalah untuk melakukan pengenalan koleksi benda – benda yang ada di dalam museum.

3.2.1 Penyusunan *QR Code*

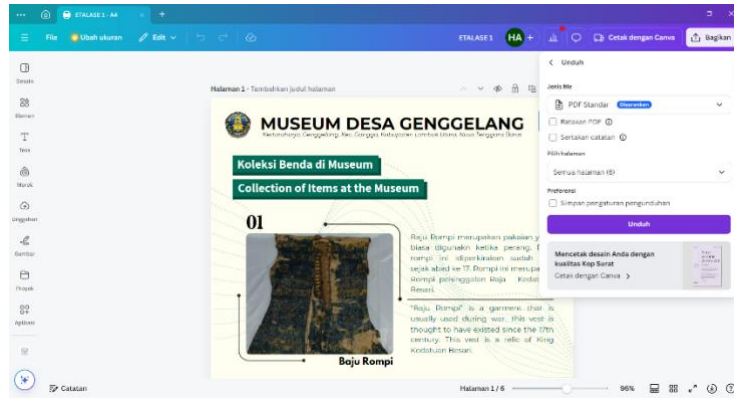
Pembuatan katalog yang berbasis scan *QR Code* pada sistem informasi Museum Desa Genggeling ini diharapkan dapat membantu aktivitas operasional pengelola museum maupun pengenalan koleksi benda-benda museum dapat menghasilkan data yang akurat dan efisien. Sistem informasi berbasis *QR Code* ini dimaksudkan untuk membantu penanganan operasional pengelola museum agar lebih mudah. Pendampingan ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi pengelola museum akan tetapi juga memberikan kemudahan bagi wisatawan asing maupun lokal dalam menemukan informasi tentang museum dan juga benda – benda koleksi yang ada di museum. Katalog ini terdiri dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Terdapat 86 benda-benda koleksi Museum Desa Genggeling yang sudah dimasukkan ke dalam katalog. Penyusunan pembuatan katalog ini telah menghabiskan waktu selama 2 bulan mulai dari tahap observasi, penyusunan, hingga pembuatan katalog dan selanjutnya diuji coba.

Katalog ini hanya bisa di akses ketika berkunjung ke museum dengan cara memindai *QR Code* yang sudah di klasifikasikan dan di tempelkan pada setiap etalase, dan setiap etalase memiliki *QR Code* tersendiri. *QR Code* ini bisa dikases dengan *smartphone* android maupun ios, wisatawan hanya perlu memiliki jaringan internet untuk memindai *QR Code*. Hal ini tentu memudahkan wisatawan ketika berkunjung ke museum serta menguntungkan bagi pengelola museum. *QR Code* ini akan memberikan pengalaman yang unik dan menarik bagi wisatawan yakni sebagai *visual guide*. Penerapan *QR Code* memberikan informasi kepada pengunjung secara realtime ketika berada di Museum Desa Genggeling.

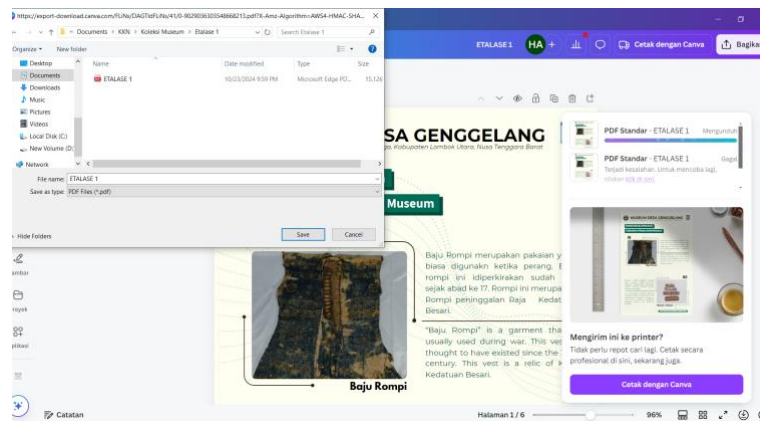
Dalam penyusunan *QR Code* Tim MBKM Poltekpar Lombok menggunakan aplikasi canva untuk membuat katalog dan *QR Code*. Tahap-tahap penyusunan katalog terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

1. Penyusunan katalog melalui aplikasi canva.
2. Download file dan simpan menggunakan file pdf.
3. Simpan file pdf ke dalam Google Drive.
4. Salin tautan Google Drive.
5. masuk ke dalam aplikasi canva dan buat *QR Code*.

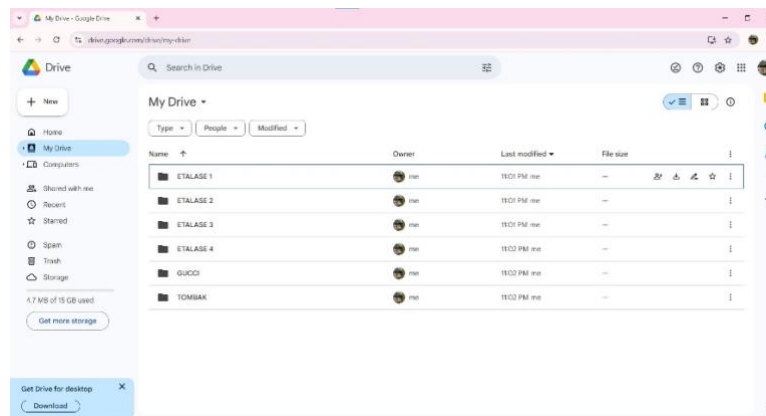




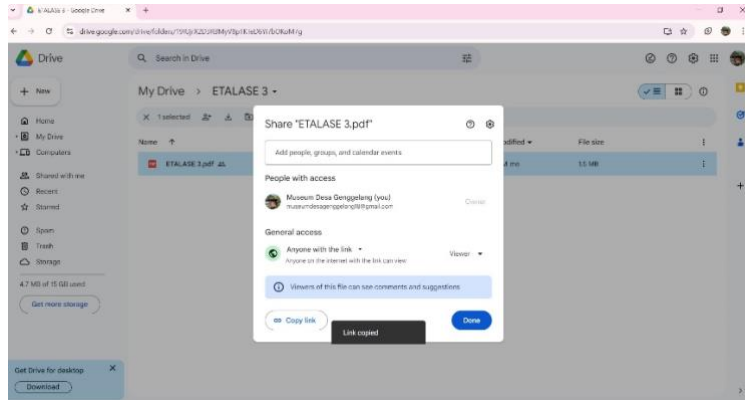
Gambar 3. Penyusunan katalog melalui aplikasi Canva
Sumber: Canva App (2024)



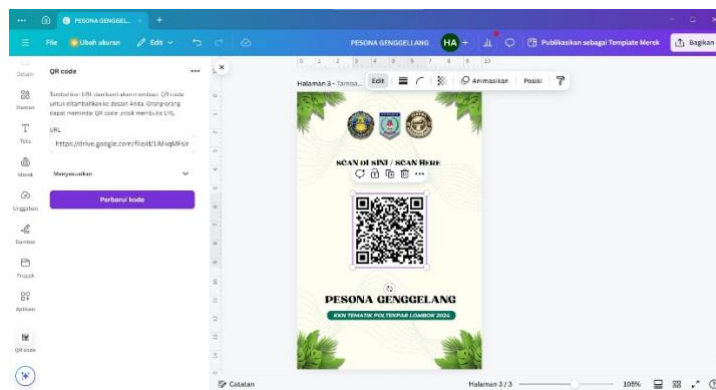
Gambar 4. Penyimpanan file katalog dalam bentuk Pdf
Sumber: Canva App (2024)



Gambar 5. Penyimpanan file kedalam Google Drive
Sumber: Canva App (2024)



Gambar 6. *Copy link* setelah file di upload
Sumber: Canva App (2024)



Gambar 7. Salin tautan dari Google Drive dan buat QR Code
Sumber: Canva App (2024)

3.2.2 Uji coba penggunaan QR Code

Penggunaan *QR Code* telah banyak diterapkan dengan perubahan teknologi yang semakin berkembang pesat. Penggunaan *QR Code* juga telah menjadi salah satu metode praktis dalam berbagai sektor, mulai dari proses bertansaksi, mengakses informasi, hingga mengolah data. Sehingga museum desa Genggeling juga mulai menerapkan penggunaan *QR Code* untuk mengakses informasi terkait koleksi benda- benda yang ada di museum. Namun, sebelum mengimplementasikan penggunaan *QR Code* diperlukan uji coba dalam penerapannya untuk memastikan efektivitasnya sebelum di terbitkan. Berikut adalah tahapan uji coba dalam penggunaan *QR Code* yang ada di museum desa Genggeling:



Gambar 8. 9 dan 10. Tampilan *QR Code* Museum Desa Genggeling, Scan *QR Code* menggunakan *smartphone* dan tampilan Katalog Museum Desa Genggeling apabila *QR Code* di pindai.
Sumber: Canva App (2024)

QR Code yang telah disusun oleh tim MBKM Poltekpar Lombok telah diuji coba, baik pada uji coba menggunakan *smartphone* sistem android maupun ios. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *QR Code* telah berjalan sesuai dengan fungsinya. *QR Code* ini berfungsi menjadi *visual guide* yang mampu memberikan informasi kepada pengunjung yang datang secara langsung ke Museum Desa Genggeling. *QR Code* ini dapat terus dikembangkan apabila terdapat perubahan informasi terkait koleksi yang ada di museum.



Gambar 10. Uji coba pemindaian *QR Code* menggunakan *smartphone*.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

4. Simpulan

Pendampingan pembuatan *QR Code* di Museum Desa Wisata Genggeling oleh mahasiswa dan dosen Politenik Pariwisata Lombok merupakan implementasi inovatif dari Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Kegiatan ini bertujuan untuk mendukung pengembangan Desa Wisata Genggeling sebagai desa wisata digital yang menarik dan informatif. Melalui beberapa tahapan, termasuk observasi, wawancara, dan studi literatur, *QR Code* diintegrasikan untuk memberikan akses informasi yang interaktif dan mendalam tentang koleksi museum dan sejarah desa. Penerapan *QR Code* memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam mengakses informasi guna meningkatkan daya tarik Museum Desa Genggeling.

5. Referensi

- Ariyandi, H. Z., & Handayani, A. N. (2022). Peran Penggunaan Teknologi QR Code untuk Meningkatkan Keterhubungan dan Efisiensi Masyarakat Menuju Era Transformasi Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2(7), 299–306. <https://doi.org/10.17977/um068v1i72022p299-306>
- Heri, K., Denik, Y., & Palupiningtyas, D. (2023). Strategi Pengembangan Museum Radya Pustaka Guna Meningkatkan Daya Tarik Wisata di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 19(2), 88–103. <https://doi.org/10.56910/gemawisata.v19i2.315>
- Oktavallyan, D., Oktoeberza, W. K., Tamba, R. S., & Johar, A. (2023). Sistem Informasi QR-Code Berbasis Web untuk Pengenalan Benda Bersejarah di Museum Negeri Bengkulu. *Medika Teknika : Jurnal Teknik Elektromedik Indonesia*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.18196/mt.v5i1.17552>
- Ariyandi, H. Z., & Handayani, A. N. (2022). Peran Penggunaan Teknologi QR Code untuk Meningkatkan Keterhubungan dan Efisiensi Masyarakat Menuju Era Transformasi Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2(7), 299–306. <https://doi.org/10.17977/um068v1i72022p299-306>
- Gerlan & Jhon. (2019). Scan QR Code Untuk Mengenal Benda-Benda Bersejarah di Museum. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI) Volume (2) NO (1)*. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id>
- Nuru, Etistika, Renita, & Solehah. (2024). Pembuatan E-Catalog berbasis QR-Code mendukung Digitalisasi Desa Krampon, Torjun Sampang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.56910/safari.v4i1.1138>
- Ery, M., & Agus. (2020). Penerapan QR-Code Untuk Sistem Informasi Museum MPU Tantular Berbasis Web. <https://www.researchgate.net/publication/346269348>
- Jawi, I., Supriyono, H. (2018). Pemindaian QR Code Untuk Aplikasi Penampil Informasi Data



- Koleksi di Museum Sangiran Sragen Berbasis Android. <https://www.semanticscholar>
- Setiawan, Gde, & et al. (2023). Pemanfaatan dan Pendampingan pembuatan QR Code dan Facebook Marketplace Sebagai Media Promosi Wisata di Desa Apuan Susut Bangli. *Jurnal Pengabdian Kepada masyarakat (SEGAWATI)*, Volume 2, 89-90. <https://pdfs.semanticscholar.org/>
- Ariyandi, H. Z., & Handayani, A. N. (2022). Peran Penggunaan Teknologi QR Code untuk Meningkatkan Keterhubungan dan Efisiensi Masyarakat Menuju Era Transformasi Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2(7), 299–306. <https://doi.org/10.17977/um068v1i72022p299-306>
- Anugerah Desa Wisata 2023. (2023, Februari 21). Desa Wisata Genggaling. Retrieved from <https://jadesta.kememparekraf.go.id/desa/genggaling>
- Desa Genggaling dalam angka 2023. Profil Desa Genggaling Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara
- Wijaya, E. Y., Aini, N., Solehah, R., & Solehah, S. (2024). Pembuatan E-Catalog berbasis QR-Code mendukung digitalisasi Desa Krampon, Torjun Sampang. *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 89–97.
- 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. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i2.596>
- Putra, E. Y. (2024). Digitalisasi Museum Berbasis Web Dengan AR Dan QR Code (Studi Kasus Pada Museum Sulawesi Utara). *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer TRIAC*, 11(1), 24–30. <https://doi.org/10.21107/triac.v11i1.24577>
- Istina, D. (2022). Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 8(2), 95–104. <https://doi.org/10.24821/jtks.v8i2.7096>
- Riansah, W. (2021). Aplikasi QR Code Generator Dan QR Code Reader Menggunakan Metode Stroke Histogram. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.53513/jsk.v4i1.2610>
- Lipa, L., Hidayah, N., & Sundayana, D. (2019). Pengembangan Fasilitas Interpretasi Berbasis Qr Code Menggunakan System Development Life Cycle (Sdlc): Studi Kasus Di Museum Negeri Sri Baduga, Bandung. *Barista: Jurnal Kajian Bahasa Dan Pariwisata*, 6(2), 39–48. <https://doi.org/10.34013/barista.v6i2.181>
- Prasiasa, D. P. O. (2021). Optimalisasi Pengembangan Desa Wisata Baha Berbasis Pendampingan. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v3i2.239>
- Fatimah, S., & Mukarramah, S. K. (2023). Pendampingan Pengembangan Pemasaran Digital di Desa Wisata Rinding Allo. *Jurnal IPMAS*, 3(3), 165–173. <https://doi.org/10.54065/ipmas.3.3.2023.360>
- Budiwati, H. (2016). *Institut Seni Indonesia (Isi) Surakarta Oktober 2016* (Vol. 1).

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberikan dukungan penuh dalam kegiatan MBKM KKN Tematik Poltekpar Lombok di Desa Wisata Genggaling. Khususnya untuk Politeknik Pariwisata Lombok, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Desa Wisata Genggaling, Pemerintah Desa Genggaling, Amiq Kholid selaku pengelola Museum Desa Genggaling, dan masyarakat Desa genggaling yang telah membantu.

