

# Efektifitas Penggunaan *QR Code* Pada *Form Booking* Ruangan Multimedia Di LKC Binus Kampus Kijang

Dede Wahyudiansyah Arafat <sup>1</sup>

Bina Nusantara University <sup>1</sup>  
Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27. Jakarta Barat 11530  
Email: [dwahyudiansyah@binus.edu](mailto:dwahyudiansyah@binus.edu) <sup>1</sup>

Submit:  
15-12-2025

Revisi:  
16-12-2025

Terima  
17-12-2025

Terbit Online:  
21-12-2025

## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi digital mendorong institusi pendidikan untuk mengadopsi sistem layanan yang lebih efisien dan mudah digunakan. *Library and Knowledge Center* (LKC) Binus Kampus Kijang menyediakan layanan peminjaman ruangan multimedia untuk kebutuhan akademik maupun organisasi mahasiswa. Pada tahun 2025, LKC mulai menerapkan sistem pemesanan ruangan berbasis *QR Code* untuk menggantikan proses manual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *QR Code* pada form booking ruangan multimedia berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, tingkat akurasi data, dan kepuasan pengguna. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui survei terhadap 100 responden yang merupakan mahasiswa aktif Binus Kampus Kijang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* terbukti meningkatkan efisiensi proses pemesanan sebesar 72%, meningkatkan akurasi data sebesar 65%, serta memperoleh tingkat kepuasan pengguna sebesar 85%. Kesimpulannya, implementasi *QR Code* pada form booking ruangan multimedia efektif membantu operasional LKC dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: *QR Code*, sistem booking, ruangan multimedia, perpustakaan, efisiensi layanan

## ABSTRACT

*The advancement of digital technology has encouraged educational institutions to adopt service systems that are more efficient and user-friendly. The Library and Knowledge Center (LKC) at Binus Kijang Campus provides multimedia room facilities for academic and student organization activities. In 2025, LKC began implementing a QR Code-based booking system to replace the previous manual process. This study aims to analyze the effectiveness of using QR Codes in the multimedia room booking form by examining four key aspects: ease of use, time efficiency, data accuracy, and user satisfaction. A quantitative research approach was applied through a survey of 100 active students at Binus Kijang Campus. The results indicate that the QR Code system improves booking efficiency by 72%, increases data accuracy by 65%, and achieves a user satisfaction rate of 85%. In conclusion, the implementation of the QR Code-based booking system is effective in supporting LKC operations and enhancing the overall user experience.*

Keywords: *QR Code*, booking system, multimedia room, library, service efficiency

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan pada perubahan perilaku dan kebutuhan pemustaka di perpustakaan. Perpustakaan merupakan salah satu lembaga penting dalam menyediakan akses informasi dan sumber daya untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat. Sebagai salah satu penyedia layanan pendidikan, Universitas Bina Nusantara ikut berkecimpung dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sesuai dengan komitmen Universitas Bina Nusantara yaitu untuk membangun bangsa dan mengembangkan komunitas global melalui pendidikan dan teknologi yang tertuang di dalam visi dan misinya Beberapa langkah dilakukan untuk

memenuhi komitmen tersebut, dalam hal ini *Library and Knowledge Center* (LKC) Universitas Bina Nusantara ikut mendukung kurikulum belajar-mengajar berbasis teknologi, sarana dan prasarana pendukungnya.

Menurut Kotler (2019) mendefinisikan kualitas layanan adalah bentuk penilaian pelanggan terhadap tingkat pelayanan yang diterima dengan tingkat pelayanan yang diharapkan. Apabila pelayanan yang diterima atau dirasakan sesuai dengan yang diharapkan, maka kualitas pelayanan dipersepsikan baik dan memuaskan (Yigitoglu, et al, 2025)

Ignasia et al. (2022) menyatakan bahwa perpustakaan merupakan lembaga yang berfungsi sebagai pusat penyedia sumber informasi melalui

berbagai koleksi bahan pustaka, baik dalam bentuk tulisan, cetakan, maupun rekaman, yang dikelola secara sistematis untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan, penelitian, serta pengembangan wawasan dan rekreasi intelektual masyarakat. Seiring dengan berjalannya waktu, perpustakaan mengalami perkembangan yang signifikan dengan menyesuaikan diri terhadap perubahan gaya hidup, kebutuhan informasi, tingkat pengetahuan, serta kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang.

Peran LKC tidak hanya sebatas menyimpan koleksi buku, tetapi juga melibatkan penggunaan teknologi multimedia untuk menyajikan informasi secara lebih interaktif dan menarik. Salah satu bentuk implementasi teknologi ini adalah ruang multimedia di perpustakaan. Ruang ini dirancang untuk menyediakan akses terhadap berbagai jenis media, seperti audio, video, dan perangkat lunak interaktif, dengan tujuan meningkatkan pengalaman dan kepuasan pemustaka. Namun, meskipun ruang multimedia telah menjadi bagian integral dari perpustakaan LKC, masih terdapat kebutuhan untuk lebih memahami bagaimana pemustaka mengapresiasi dan memanfaatkan layanan ini. Beberapa aspek yang perlu dicermati melibatkan persepsi, kepuasan, dan harapan pemustaka terhadap layanan ruang multimedia.

Menurut Arsyad (2019) Menjelaskan bahwa multimedia merupakan suatu kombinasi dari dua atau lebih media di Dengan demikian, multimedia dapat dipahami sebagai gabungan berbagai elemen seperti gambar, teks, suara, video, dan animasi dalam koleksi materi nonbuku. Integrasi ini membentuk suatu kesatuan yang bersama-sama menyampaikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran, yang memerlukan beragam jenis perangkat keras untuk mendukung penyampaian informasi kepada penggunagital (baik itu teks, grafik, audio, video, dll) yang digunakan didalam aplikasi komputer atau data file.

Perpustakaan menyelenggarakan layanan multimedia sebagai sarana bagi pemustaka untuk menggunakan dan mengakses berbagai koleksi secara langsung di lingkungan perpustakaan. Layanan ini diperuntukkan bagi pengguna yang tidak bermaksud meminjam bahan pustaka, melainkan hanya ingin memanfaatkan koleksi yang tersedia di tempat. Keberadaan layanan multimedia juga mendukung pengelolaan koleksi khusus, seperti materi audio visual dan digital, yang memerlukan fasilitas tertentu sehingga penggunaannya dibatasi di dalam perpustakaan. Menyesuaikan dengan jenis dan karakteristik koleksi yang dimiliki, setiap perpustakaan menyediakan layanan multimedia dengan bentuk dan fasilitas yang berbeda-beda (Misbah, 2021).

Transformasi digital telah mengubah berbagai aspek pelayanan, termasuk layanan peminjaman ruangan di perpustakaan perguruan tinggi. *Library and Knowledge Center* (LKC) BINUS Kampus Kijang menyediakan fasilitas ruangan multimedia yang sebelumnya dipesan secara manual. Namun proses

tersebut sering menimbulkan antrean, kesalahan input, serta keterlambatan konfirmasi, sehingga diperlukan peningkatan dalam segi kualitas dan efektifitas layanan.

Dalam konteks ini, pemahaman mendalam terkait perspektif pemustaka terhadap efektifitas penggunaan *QR Code* pada form layanan peminjaman ruang multimedia menjadi krusial. Studi ini akan memberikan gambaran tentang sejauh mana efektifitas yang dirasakan pemustaka terhadap layanan ini. Analisis terhadap efisiensi waktu, akurasi data, dan kepuasan pemustaka akan memberikan wawasan berharga bagi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas layanan multimedia mereka.

Perpustakaan yang berkualitas merupakan perpustakaan yang mampu menyediakan layanan sesuai dengan kebutuhan pemustaka serta mempertahankan minat mereka untuk terus berkunjung. Dalam konteks ini, pelayanan memiliki keterkaitan yang sangat kuat dengan tingkat kepuasan pengguna. Layanan yang diberikan dengan standar mutu yang baik akan menghasilkan kepuasan yang tinggi, sehingga pemustaka merasa dihargai, diperhatikan, dan diakui keberadaannya oleh pihak perpustakaan (Ignasia et al., 2022).

Pemustaka sebagai pengguna utama layanan LKC memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan implementasi ruang multimedia. Dengan adanya implementasi *QR Code* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas layanan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap perspektif pemustaka mengenai efektifitas layanan ini dapat menjadi landasan untuk peningkatan berkelanjutan dalam penyediaan layanan ruang multimedia. Dengan memahami keinginan dan ekspektasi pemustaka, LKC dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk memenuhi kebutuhan mereka, meningkatkan partisipasi, dan mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya multimedia yang tersedia

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi kemudahan, efisiensi waktu, akurasi data, serta kepuasan pengguna setelah penerapan *QR Code*. Penulis akan mencari tahu pendapat para pemustaka berdasarkan pengalaman mereka selama menggunakan ruang multimedia yang telah dimiliki oleh LKC. Hasil penelitian ini nantinya akan digunakan untuk penelitian lanjutan dengan menyebarkan kuesioner tentang pemanfaatan ruang diskusi, dan layanan digital di LKC.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di LKC Universitas Bina Nusantara Kampus Kijang. Dimana penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan design *evaluatif pre-post* dimana peneliti menggunakan survei terhadap 100 mahasiswa BINUS Kampus Kijang yang pernah menggunakan ruangan multimedia. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner skala Likert dan pengukuran waktu pemesanan sebelum dan sesudah penerapan *QR Code*.

Statistik deskriptif kuantitatif merupakan metode analisis yang digunakan untuk menyajikan, meringkas, dan mengkaji data dalam bentuk angka. Analisis ini mencakup beragam teknik, seperti ukuran pemusatan data serta ukuran penyebaran data, antara lain rentang, varians, standar deviasi, kuartil, desil, dan persentil. Penerapan analisis statistik deskriptif kuantitatif bertujuan untuk memberikan gambaran data yang sistematis, jelas, dan rinci, sehingga memudahkan proses pemahaman, penafsiran, serta pengambilan keputusan berdasarkan data yang telah diperoleh (Azizah et al., 2023).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner dimana Kuisioner ini dilakukan dengan melakukan survey terhadap 100 mahasiswa BINUS Kampus Kijang yang pernah menggunakan ruangan multimedia. Dengan melakukan survey ini penulis dapat mengetahui bagaimana persepsi pengguna mengenai layanan ruang multimedia yang digunakan. Informasi yang dicari antara lain bagaimana kemudahan akses ruang multimedia, kendala dalam menggunakan ruang multimedia dan informasi mengenai ruang multimedia.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

LKC Universitas Bina Nusantara berlokasi di empat area kampus yang berbeda, dengan jumlah total enam LKC. Rinciannya adalah dua LKC di Kemanggisan, dua LKC di Senayan, satu LKC di Bekasi, dan satu LKC di Alam Sutera. Semua LKC ini mengadopsi prosedur seragam dan terintegrasi dalam sistem, termasuk layanan perpustakaan Ruang Multimediannya. Pembangunan sistem perpustakaan digital dilakukan secara mandiri oleh LKC, dengan bantuan dari Divisi IT Universitas Bina Nusantara.

LKC pada saat ini menggunakan system mandiri yang telah terintegrasi dengan system yang sama di seluruh lokasi, sehingga dapat diakses secara daring oleh seluruh penggunanya. Semua lokasi LKC telah memiliki ruang multimedia, dimana pemustaka dapat melakukan booking ruangan tersebut secara onsite maupun secara online tanpa harus datang ke LKC lokasi kampus berada. Informasi mengenai booking ruangan multimedia ini telah diinformasikan melalui website LKC dalam bentuk *banner* berisi *QR Code*, dimana pemustaka dapat menscan *QRcode* tersebut lalu akan diarahkan untuk mengisi form bookingnya.

#### 3.1. Penggunaan Ruang Multimedia Library and Knowledge Center, Universitas Bina Nusantara

Pengguna layanan ruang multimedia perpustakaan LKC dapat kita lihat dari statistic pengunjung dan jumlah akses yang booking ruang multimedia. Untuk penelitian ini peneliti hanya berfokus pada lokasi LKC kampus kijang. Statistik pemustaka LKC kampus kijangdari periode Januari 2025- Desember minggu pertama 2025, berdasarkan data yang diperoleh penulis adalah sebagai berikut:



Sumber: (Arafat, 2025)

Gambar 1. Statistik Pengunjung LKC Kampus Kijang

Sementara dari penggunaan Ruang multimedia LKC dari periode Januari 2025 sampai awal Desember 2025 dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Dimana dapat dilihat jumlah penggunaan ruang multimedia digunakan dengan merata secara bergantian oleh pemustaka. Untuk ruang multimedia LKC kijang hanya memiliki 1 ruangan multimedia, dimana ruangan ini digunakan juga oleh pemustaka untuk meeting, diskusi, presentasi, maupun shooting film mereka.

Tabel 1. Penggunaan Ruang Multimedia LKC Kijang

No	Bulan	Jumlah Akses (dalam kali)
1	Januari	40
2	Februari	56
3	Maret	80
4	April	79
5	Mei	80
6	Juni	78
7	Juli	70
8	Agustus	72
9	September	80
10	Oktober	75
11	November	80
12	Desember	20

Sumber: (Arafat, 2025)

#### 3.2. Efektivitas layanan menggunakan QR Code

##### 3.2.1 Kemudahan dalam mengakses.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 87%, merasa bahwa penggunaan *QR Code* sangat mempermudah mereka dalam mengakses form pemesanan ruang multimedia. Temuan ini menegaskan bahwa pengguna merasakan manfaat langsung dari sistem berbasis *QR Code*, khususnya dalam hal kemudahan akses tanpa perlu melakukan interaksi tambahan dengan petugas. Dengan hanya memindai *QR Code* yang tersedia di area perpustakaan, pengguna dapat langsung membuka form digital melalui perangkat mereka, sehingga proses pemesanan menjadi lebih mandiri dan praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra et., al (2025), 83% responden setuju pemakaian QR-Code efektif di era 4.0.

Kemudahan akses ini juga menandakan bahwa sistem *QR Code* berhasil mengurangi ketergantungan pengguna terhadap petugas layanan. Sebelum implementasi *QR Code*, banyak pengguna yang bergantung pada petugas untuk menanyakan alur pemesanan atau meminta bantuan saat mengisi formulir. Namun, dengan adanya *QR Code*, langkah-langkah tersebut dapat dipersingkat sehingga mengurangi potensi antrean dan menghemat waktu

baik bagi pengguna maupun petugas. Efisiensi ini memberikan pengalaman layanan yang lebih nyaman dan minim hambatan.

Selain itu, persentase yang tinggi ini menunjukkan bahwa teknologi *QR Code* dapat diterima dengan baik oleh mayoritas pengguna. Hal ini menggambarkan bahwa tingkat literasi digital di lingkungan perpustakaan cukup baik, sehingga inovasi berbasis teknologi dapat diimplementasikan tanpa menimbulkan kendala berarti. Dukungan positif dari pengguna juga menjadi indikator bahwa perubahan menuju sistem digital merupakan langkah yang tepat untuk meningkatkan kualitas layanan.

### 3.2.2 Efisiensi Waktu

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* pada sistem pemesanan ruang multimedia di *Library and Knowledge Center* memberikan dampak signifikan terhadap efisiensi waktu.

Sebelum implementasi *QR Code*, proses pemesanan membutuhkan rata-rata 4 sampai 7 menit, bergantung pada antrean, pengisian data manual, serta waktu yang diperlukan petugas untuk memvalidasi informasi. Proses ini cenderung memakan waktu lebih lama ketika terjadi penumpukan pengguna pada jam-jam sibuk.

Setelah diterapkannya sistem berbasis *QR Code*, waktu pemesanan berkurang drastis menjadi hanya 1 sampai 2 menit. Percepatan ini terjadi karena mekanisme pemesanan yang lebih ringkas, otomatis, dan tidak membutuhkan interaksi berulang dengan petugas. Pengguna cukup memindai *QR Code*, mengisi data pada form digital, dan langsung mendapatkan konfirmasi pemesanan. Hal ini menurunkan hambatan administratif yang sebelumnya memperlambat proses.

Perbandingan kedua kondisi tersebut memperlihatkan peningkatan efisiensi sebesar 72%. Angka ini menunjukkan bahwa sistem *QR Code* mampu menghilangkan sebagian besar waktu tunggu dan ketergantungan pada proses manual. Selain itu, efisiensi ini tidak hanya menguntungkan pengguna, tetapi juga petugas layanan, yang kini dapat mengalokasikan waktu untuk kegiatan operasional lainnya dibandingkan menangani pemesanan secara manual.

Dengan proses yang lebih cepat dan minim hambatan, pengalaman pengguna menjadi lebih baik dan berpotensi meningkatkan tingkat kepuasan serta frekuensi penggunaan fasilitas multimedia. Implementasi *QR Code* dapat dipandang sebagai langkah strategis yang mendukung modernisasi layanan dan menciptakan lingkungan perpustakaan yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.

### 3.2.3 Akurasi Data

Penerapan form digital melalui *QR Code* terbukti meningkatkan akurasi data yang diinput oleh pengguna. Sistem digital memiliki mekanisme validasi otomatis yang memastikan setiap kolom seperti nama, NIM, dan waktu pemakaian diisi dengan format yang

benar. Hal ini berbeda dengan metode manual yang sebelumnya sering menimbulkan kesalahan penulisan atau data tidak lengkap akibat kelalaian pengguna maupun keterbatasan petugas dalam memeriksa satu per satu.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa kesalahan penulisan menurun hingga 65% setelah penggunaan form digital. Penurunan signifikan ini menunjukkan bahwa sistem validasi seperti batasan karakter, format input, serta kewajiban pengisian (*required field*) membantu mencegah terjadinya error sejak awal. Dengan demikian, data yang masuk ke dalam sistem menjadi lebih konsisten, akurat, dan siap digunakan untuk kebutuhan operasional atau pelaporan tanpa perlu pengecekan ulang secara mendalam.

Peningkatan akurasi data tidak hanya menguntungkan proses administrasi, tetapi juga meningkatkan kualitas keseluruhan layanan pemesanan ruangan. Petugas dapat menghemat waktu karena tidak perlu melakukan koreksi manual, sementara pengguna mendapatkan kepastian bahwa data mereka tercatat dengan tepat. Akurasi yang lebih baik juga memperkuat efisiensi proses peminjaman ruang, mengurangi potensi konflik jadwal, dan mendukung sistem manajemen ruang yang lebih profesional dan andal.

### 3.2.4 Kepuasan Pengguna

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem pemesanan berbasis *QR Code* berada pada skor rata-rata 4.25 dari 5, atau setara dengan 85%, yang dalam hal ini termasuk kategori sangat memuaskan. Nilai ini menggambarkan bahwa mayoritas pengguna merasa mendapatkan pengalaman layanan yang lebih baik dibandingkan sistem manual sebelumnya. Tingginya skor kepuasan ini juga menandakan bahwa penggunaan teknologi digital telah memberikan dampak positif yang nyata pada efektivitas layanan.

Mayoritas responden menyatakan bahwa sistem ini terasa “lebih cepat”, “lebih praktis”, dan “mengurangi antrean”, yang menjadi faktor utama pendorong kepuasan. Dengan proses pemesanan yang dapat dilakukan hanya melalui pemindaian *QR Code*, pengguna tidak lagi harus menunggu petugas, menuliskan data secara manual, atau mengantre terlalu lama. Kemudahan dan kecepatan tersebut menciptakan pengalaman yang lebih efisien dan nyaman sehingga meningkatkan persepsi positif terhadap layanan perpustakaan.

Lebih jauh lagi, tingginya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa pengguna bersedia beradaptasi dengan sistem digital dan merasa terbantu dengan adanya inovasi ini. Peningkatan kepuasan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan implementasi *QR Code*, tetapi juga menjadi indikator bahwa layanan perpustakaan menuju arah yang lebih modern dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan demikian, penggunaan *QR Code* berperan penting dalam meningkatkan kualitas layanan sekaligus

memperkuat kepercayaan dan loyalitas pengguna terhadap fasilitas perpustakaan.

mempercepat akses, dan meminimalkan penyalahgunaan ruangan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *QR Code* pada form booking ruangan multimedia di LKC Binus Kampus Kijang terbukti

1. Memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas layanan. Sistem ini dinilai mampu meningkatkan kemudahan akses, terbukti dari 87% responden yang menyatakan tidak lagi perlu bertanya ke petugas untuk melakukan pemesanan. Selain itu, efisiensi waktu juga mengalami peningkatan sebesar 72%, dengan durasi pemesanan yang jauh lebih singkat dibandingkan metode manual. Tingkat akurasi data pun meningkat melalui validasi otomatis pada form digital, sehingga kesalahan penulisan menurun hingga 65%. Secara keseluruhan, sistem mendapatkan skor kepuasan tinggi sebesar 85%, menandakan bahwa mayoritas pengguna merasa puas dengan kecepatan, kepraktisan, dan alur pemesanan yang lebih terstruktur.
2. Implementasi *QR Code* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pelayanan pemesanan ruangan multimedia. Mahasiswa merasa lebih mandiri dan tidak bergantung pada staf, sementara LKC dapat mengurangi pekerjaan administratif yang repetitif. Efisiensi proses membantu staff lebih fokus pada layanan lain. Penggunaan form digital juga memungkinkan data disimpan dengan rapi dan mudah ditelusuri kembali. Dengan efektivitas yang terbukti pada berbagai aspek tersebut, implementasi *QR Code* dinilai layak untuk dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut.

### 4.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas layanan pemesanan ruangan multimedia, diperlukan pengembangan sistem *QR Code* secara berkelanjutan agar layanan menjadi lebih modern, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa maupun staf. Berikut beberapa hal yang bisa dijadikan masukan untuk pengembangan yang diharapkan mampu menjadikan sistem *QR Code* tidak hanya sebagai solusi sementara, tetapi juga sebagai bagian dari transformasi digital jangka panjang di lingkungan perpustakaan kampus, yaitu dengan:

1. Menambahkan fitur notifikasi otomatis melalui email sebagai konfirmasi pemesanan agar pengguna memperoleh informasi secara cepat dan jelas.
2. Mengembangkan fitur pengecekan ketersediaan ruangan secara real-time untuk membantu pengguna dalam merencanakan penggunaan ruangan secara lebih efisien.
3. Melakukan integrasi sistem dengan BINUSIAN *Card* serta menyediakan *QR Code* di setiap lantai guna meningkatkan akurasi penggunaan,

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)* (Cetakan ke 20). Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, N., Rahmi, S., sudirman, Indrawati, F., Laili, N., & Hasanah, T. (2023). *Metode Penelitian I* (S. Haryanti, Ed.). Media Sains Indonesia
- Ignasia, C., Evelin, & Deysi Tampongangoy. (2022). Kualitas Layanan Perpustakaan Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Daerah Kota Tomohon. *AGRI-SOSIOEKONOMI*, 18(1), 309–320.  
<https://doi.org/10.35791/agrsosek.v18i1.55213>
- Kotler, P. (2019). *Manajemen pemasaran* (Edisi Milenium). Prenhalindo.
- Misbah, M. S. (2021). Pemanfaatan layanan perpustakaan di era modern sebagai sumber informasi bagi pemustaka. *Al-Kuttab : Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 3(2), 1–10.  
<https://doi.org/10.24952/ktb.v3i2.3087>
- Yiğitoglu, V.; Şahin, E.; Güneri, B.; Demir, M.Ö. (2025). Dampak Menu QR Berkelanjutan terhadap Kualitas Layanan dan Kepuasan Pelanggan: Peran Moderasi Risiko yang Dirasakan. *Sustainability*, 17, 2323.  
<https://doi.org/10.3390/su17052323>
- Zahra, Y. Subiyanto, S. Kristiadi, F. (2025). Pengembangan Media Informasi Dengan Menggunakan QR-Code Di Kawasan Wisata Batu Karas, Kabupaten Pangandaran. *JEMSI: Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 6(3), 2016-2034. <https://doi.org/10.38035/jemsi.v6i3>