

ABSTRAK

Tempat wisata di Indonesia saat ini sudah mulai menggunakan aplikasi yang informatif agar pengunjung dapat mengetahui lebih detail tentang tempat wisata itu sendiri. Selain itu, tempat wisata di Indonesia juga telah menggunakan teknologi yang modern. Salah satunya dengan menggunakan RFID (*Radio Frequency Identification*) pada akses masuk tempat wisata dan wahana yang ada di dalamnya. Namun RFID memiliki kelemahan apabila tertekan akan mudah rusak, dan juga memerlukan pengeluaran biaya tambahan. Salah satu yang dapat menggantikan RFID adalah penggunaan aplikasi Wistman yang sudah menggunakan teknologi *QR Code (Quick Response Code)* agar mempermudah pengunjung pada proses masuk tempat wisata dan wahana.

Aplikasi Wistman dirancang dengan menggunakan Android Studio dan teknologi *QR Code*. Pada aplikasi Wistman, *user* dapat melihat beberapa informasi mengenai tempat wisata. Diantaranya yaitu tentang jam operasi dari fasilitas yang ada di tempat wisata, promosi, dan fungsi untuk membuka gerbang atau *gate* dengan cara *scan QR Code* pada wahana. Selain itu, *user* juga dapat melakukan penambahan saldo apabila saldo.

Pada penelitian ini terdapat tiga metode pengujian yang dilakukan diantaranya pengujian fungsionalitas (sub-sistem), pengujian performansi QR di lapangan dan pengujian *Mean Opinion Scores (MOS)*. Aplikasi ini memiliki *delay* sebesar 1,70 detik dari keseluruhan pengujian jarak dan dimensi *QR Code*. Secara keseluruhan aplikasi sudah layak digunakan pada untuk membantu kualitas layanan tempat wisata dengan memanfaatkan *QR Code* sebagai media untuk membuka gerbang tiap wahana melalui *Android*.

Kata Kunci: QR Code, Android, Gerbang Wisata