

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Sejarah

Menurut Amin dalam (Naldi dkk., 2023) kata "sejarah" mengacu dari bahasa Arab yaitu "Syajaratun," yang memiliki arti pohon. Secara sistematis, sejarah memiliki kemiripan dengan struktur pohon. Dimulai dari sebuah benih, kemudian tumbuh dan berkembang, lalu mengalami masa layu dan pada akhirnya tumbang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Sejarah memiliki arti; 1. Asal-usul (keturunan) silsilah, 2. Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; riwayat; tambo: cerita, 3. pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau; ilmu sejarah.

Kochhar dalam (El Haq dkk., 2023) ilmu sejarah adalah dasar dari semua disiplin ilmu yang termasuk kedalam kategori ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Sejarah adalah dasar kajian filsafat, ilmu politik, ilmu ekonomi, dan bahkan religi.

Berdasarkan Pengertian-pengertian yang telah dijabarkan sejarah dapat didefinisikan sebagai studi tentang peristiwa, kejadian, dan perkembangan yang terjadi dalam masa lampau, yang dapat merujuk pada asal-usul silsilah, kejadian-kejadian signifikan, serta pemahaman

yang mendalam tentang konteks dan implikasi dari peristiwa tersebut. Sejarah juga memiliki dimensi yang lebih luas sebagai dasar bagi berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, dan bahkan agama.

2. Peninggalan Sejarah

Peninggalan sejarah merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan tentang benda-benda, situs-situs, atau warisan budaya lainnya yang memiliki nilai sejarah, arkeologis, artistik, atau nilai-nilai budaya lainnya. Dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia nomor 11 tahun 2010 Budaya merupakan warisan yang berupa benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Nazir dalam (Mursidi & Soetopo, 2019) mengatakan bahwa: “peninggalan-peninggalan sejarah merupakan Remain dan Dokumen. Remain adalah (Peninggalan-peninggalan yang tidak disengaja baik berupa barang fisik serta peninggalan rohani), Dokumen merupakan laporan dari peristiwa yang berupa pendapat dan pemikiran-pemikiran manusia dari masa lalu. Dokumen tersebut ditulis untuk tujuan komunikasi. Contohnya batu tulis, catatan harian, daun lontar, relief yang terdapat pada candi dan surat-surat kabar.”

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa apa yang dimaksud dengan peninggalan sejarah adalah bagian dari

cagar budaya yang meliputi berbagai jenis artefak, struktur, dan dokumen yang memiliki nilai penting dalam memahami dan melestarikan sejarah, budaya, dan identitas suatu bangsa atau masyarakat.

3. Peta

a. Pengertian Peta

Ramadan dalam (Sakti, 2022) kata Peta mengacu pada bahasa Yunani yaitu Mappa (taplak meja). Peta merupakan representasi grafis dari permukaan bumi, yang direpresentasikan pada sebuah bidang datar yang menggunakan simbol, skala, legenda, dan koordinat tertentu. Menurut Dedy Miswar dalam (Jumardi & Andi, 2020) berpendapat bahwa peta merupakan sebuah gambar konvensional dari permukaan bumi yang kemudian diperkecil sebagai penampakkannya jika dilihat dari atas dengan ditambah keterangan sebagai tanda informasi.

Definisi peta menurut Erwin Raisz dalam (Indardi & Utami, 2019) “Gambar konvensional dari permukaan bumi seperti kenampakannya jika diperhatikan tegak lurus dari atas dan diberi keterangan untuk kepentingan pengenalan”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan bahwa peta adalah gambaran visual dari wilayah bumi yang disajikan dalam bentuk datar, menampilkan fitur-fitur geografis, batas-batas administratif, dan informasi lainnya menggunakan simbol-simbol dan tanda-tanda tertentu. Peta juga biasanya dilengkapi dengan

skala untuk menunjukkan proporsi antara area pada peta dengan area sesungguhnya di permukaan bumi, serta dengan legenda yang berguna untuk mendefinisikan arti dari simbol yang digunakan.

b. Fungsi Peta

Fungsi utama peta adalah sebagai alat pemetaan yang memberikan penggambaran visual dari permukaan bumi atau suatu area. Peta memungkinkan kita untuk mengetahui pola spasial, distribusi geografis, dan hubungan antar-fitur di suatu wilayah.

Budiyanto (El Haq dkk., 2023) fungsi pertama peta adalah fungsi penampil data serta menyimpan data. Fungsi dari penampil data diperlihatkan layaknya pada referensi. Peta digunakan sebagai penunjuk informasi secara spesial. Penggunaan peta lebih terarah pada langkah pencarian informasi lokasi atau informasi. Fungsi penyimpanan data adalah untuk menyokong indeks data serta analisis spesial.

c. Jenis Peta

Terdapat banyak jenis peta yang dimanfaatkan untuk memvisualisasikan dan menganalisis informasi geografis dalam berbagai konteks. Mulai dari peta politik yang menunjukkan batas administratif hingga peta tematik yang memfokuskan pada aspek tertentu seperti penduduk atau iklim, setiap jenis peta memiliki tujuan dan kegunaannya masing-masing. Peta tematik menampilkan informasi spesifik tentang suatu topik tertentu, misalnya penduduk, iklim, serta pemanfaatan lahan. Peta tematik

dimanfaatkan untuk analisis dalam berbagai bidang seperti ilmu sosial, lingkungan, dan ekonomi. Peta topografi memberikan detail tentang kontur dan elevasi, sementara peta geologi menggambarkan struktur dan formasi batuan. Peta transportasi memetakan jaringan transportasi, sementara peta cuaca memberi informasi mengenai kondisi cuaca saat ini dan di masa mendatang. Peta satelit menggunakan citra satelit untuk menampilkan gambaran luas permukaan bumi dari ketinggian. Dengan beragamnya jenis peta, pemetaan menjadi alat yang sangat penting dalam pemahaman dan analisis tentang dunia di sekitar kita

d. Tujuan Pembuatan Peta

Mudhari (Hanif, 2023) Aktivitas pemetaan ini merujuk pada teknik penggambaran visual suatu area, yang bertujuan untuk mengenali dan menyelidiki objek atau fenomena yang dipetakan. Hasil dari proses ini berupa peta umum yang menyajikan gambaran menyeluruh tentang keadaan dan lingkungan dari lokasi tertentu. Peta ini kemudian dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan analisis mendalam dan eksplorasi lebih lanjut.

Dalam proses pembuatan peta, pembuatnya memiliki tujuan tertentu terkait dengan informasi yang akan disampaikan dalam peta tersebut. Dengan kata lain, setiap peta yang dibuat dibuat dengan mengandung informasi yang relevan sesuai dengan tujuannya.

4. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (Maghfiroh & Suryana, 2021) Kata media adalah bentuk jamak dari bahasa latin “medium”. Medium dapat diartikan sebagai perantara komunikasi dari pengirim ke penerima. H. Malik (Mukarromah & Andriana, 2022) Mendefinisikan bahwa media belajar merupakan apapun yang bisa dimanfaatkan sebagai media menyalurkan pembelajaran, dengan demikian mampu merangsang fokus, minat, pikiran dan rasa keingintahuan dalam melaksanakan kegiatan belajar untuk menggapai sasaran dalam suatu pembelajaran.

Arsyad (Hasan dkk., 2021) menerangkan dengan lebih rinci, menjelaskan secara lebih rinci bahwa media dalam kegiatan belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan sebagai perantara antara pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa dan bertujuan untuk memotivasi siswa serta mampu berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. (Hasan dkk., 2021).

Sudjana dan Riva'i (Kustandi & Darmawan, 2020) menyebutkan keunggulan media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa, yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar

2. Makna materi pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahaminya dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Kelas akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui guru yang bercerita, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi pada setiap pembelajaran yang dilakukan guru.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan dan memerankan.

Secara umum media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara atau dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa, guna memotivasi dan memungkinkan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. menjadi lengkap dan bermakna.

5. QR Web

a. Pengertian QR Web

QR web adalah konsep yang menggabungkan teknologi QR code (Quick Response code) dengan situs web untuk menciptakan solusi digital yang efisien. Kode QR adalah gambar berbentuk dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan berbagai jenis data. Ini merupakan evolusi dari barcode, yang merupakan simbol dengan pola batang hitam putih yang dapat dikenali oleh

komputer untuk menandai objek nyata. Barcode, yang lebih sederhana, memberikan informasi dalam format satu dimensi, sedangkan kode QR, yang sering disebut juga sebagai QR code, adalah jenis simbol dua dimensi yang diperkenalkan pada tahun 1994 oleh Denso Wave, anak perusahaan Toyota dari Jepang. Tujuan utama dari pengembangan kode QR ini adalah untuk menyampaikan informasi secara cepat dan akurat, memungkinkan respon yang cepat dan efisien dalam berbagai aplikasi. (Akbar & Antoni, 2022).

Menurut Krisnayani (Kristiyanti & Mulyana, 2020) Web merupakan suatu metode yang berguna untuk menampilkan informasi di internet dalam berbagai format, seperti teks, gambar, suara, atau video, yang bersifat interaktif. Platform ini memiliki keunggulan utama dalam kemampuannya untuk menghubungkan satu dokumen dengan dokumen lain melalui mekanisme hypertext, yaitu sebuah sistem yang memungkinkan pembuatan tautan atau link antara berbagai halaman atau sumber informasi. Dengan menggunakan teknologi ini, pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menjelajahi informasi yang saling terkait secara langsung melalui sebuah browser.

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan terintegrasi, beserta berbagai file pendukung yang menyertainya. File-file pendukung ini dapat mencakup berbagai jenis media digital, seperti file gambar dalam format JPEG, PNG,

atau GIF, file video seperti MP4 atau AVI, file audio seperti MP3 atau WAV, serta berbagai jenis file digital lainnya seperti dokumen PDF, spreadsheet, atau presentasi. Semua komponen ini disimpan dan diatur secara terstruktur pada sebuah web server, yaitu komputer khusus yang dirancang untuk menyimpan dan mengelola data website.

Pada umumnya, website dapat diakses oleh pengguna dari seluruh dunia melewati jaringan internet, dengan memanfaatkan komputer, smartphone, atau tablet yang terhubung ke internet, serta melalui aplikasi peramban web seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Safari. Atau dengan kata lain website merupakan kumpulan folder dan file yang berisi banyak perintah dan fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi penyimpanan data, dsb (Aslan dkk., 2022).

b. Kelebihan QR Web

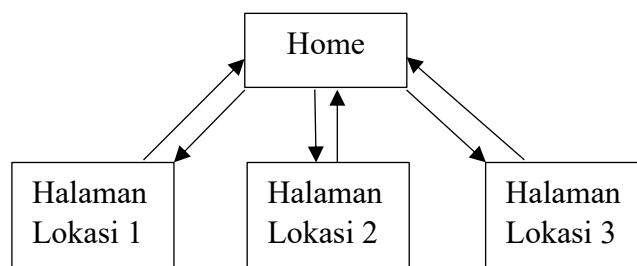
Kelebihan utama dari QR Web terletak pada kemampuannya yang revolusioner dalam menyediakan akses cepat, efisien, dan langsung ke berbagai konten online. Teknologi ini menjembatani dunia fisik dan digital dengan cara yang intuitif dan user-friendly. Dengan hanya memindai QR code menggunakan kamera smartphone atau perangkat seluler lainnya, pengguna dapat dalam hitungan detik mengakses beragam sumber daya digital, mulai dari situs web yang kompleks, informasi produk yang terperinci, tautan media sosial yang interaktif, hingga berbagai bentuk konten digital

lainnya seperti video, audio, atau dokumen. Proses ini mengeliminasi kebutuhan untuk mengetikkan URL secara manual, yang seringkali rumit dan rawan kesalahan, terutama untuk alamat web yang panjang atau kompleks. Selain itu, QR Web juga menawarkan fleksibilitas dalam penggunaan, memungkinkan pemasar dan pembuat konten untuk dengan mudah memperbarui informasi yang terhubung ke kode tanpa perlu mengubah kode QR itu sendiri.

c. Kekurangan QR Web

Meskipun QR Web menawarkan sejumlah kelebihan, namun terdapat juga beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Salah satunya adalah keterbatasan aksesibilitas, dimana pengguna harus memiliki perangkat yang dilengkapi dengan kamera dan aplikasi pemindai QR untuk dapat mengakses konten yang terkait. Selain itu, keterbatasan dalam penyimpanan informasi di dalam QR code juga menjadi masalah jika terdapat kebutuhan untuk menyampaikan informasi yang sangat besar atau kompleks. Keterbatasan kompatibilitas antar perangkat juga menjadi kendala, karena tidak semua perangkat dapat memindai QR code dengan baik karena perbedaan teknologi atau dukungan perangkat keras.

d. Alur Perancangan Website



Bagan 2. 1 Alur Perancangan Web

e. Langkah Pembuatan QR Web

Langkah pertama adalah membuat website, dalam pembuatan website ini menggunakan html, css dan javascript serta menggunakan framework Bootstrap versi 5 untuk mempercantik halaman serta membuat tampilan menjadi responsif.

```
StartPage > @html > body
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4 <!-- Required meta tags -->
5 <meta charset="utf-8" />
6 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
7
8 <!-- Bootstrap CSS -->
9 <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.2/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" integrity="sha384-EVSTQN3/azprG1Am3QdpGDPqL1Im80CzEtzg964YJI48" crossorigin="anonymous">
10
11 <title>Hello, world! </title>
12 </head>
13 <body>
14 <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.2/dist/js/bootstrap.bundle.min.js" integrity="sha384-M6Wt0F2Wp8iH1oy7q43iD8D+b8GwVDrBjZX6RISyn0EE/F87w101yRLqVGG3" crossorigin="anonymous"></script>
15 </body>
16 </html>
```

Navbar

Pada bagian index.html navbar menggunakan bawaan dari bootstrap 5 dan setiap tombol di dalam navbar tersebut di arahkan ke halaman yang ingin dituju, ditandai dengan script href=""...

```
<!-- Navbar -->
<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-light bg-light mb-4 shadow-sm">
  <div class="container-fluid">
    <a class="navbar-brand fw-bold me-3" href="#">Welcome!</a>
    <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-target="#navbarSupportedContent" aria-controls="navbarSupportedContent" aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
      <span class="navbar-toggler-icon"></span>
    </button>
    <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarSupportedContent">
      <div class="navbar-nav">
        <a class="nav-link active" aria-current="page" href="#home">Home</a>
        <a class="nav-link" href="#map">Map Area</a>
        <a class="nav-link" href="Lokasi1.html">Dilem Mlisa</a>
        <a class="nav-link" href="Lokasi2.html">Bronkahan</a>
        <a class="nav-link" href="Lokasi3.html">Gondang</a>
      </div>
    </div>
  </div>
</nav>
<!-- End Navbar -->
```

Landing Pages (halaman awal)

Pada bagian yang diberi nama top-ing ini merupakan bagian welcome text untuk menyambut pengunjung. Gambar yang di ambil untuk tampilan background berasal dari folder asset dengan nama gambar trenggalek-icon.png

```
<!-- Top -->
<div class="top-img img-fluid mb-5">
  
  <div class="welcome-text text-center">
    Selamat Datang di website </>
    Situs Peninggalan Trenggalek
  <p class="text-secondary h5">
    Mari jelajahi warisan budaya Trenggalek yang memukau. Situs ini membawa Anda ke berbagai tempat bersejarah yang penuh dengan kisah dan keindahan. Dari situs-sit
    memukau dan pelajari lebih dalam tentang kekayaan warisan budaya kita.
  </p>
</div>
</div>
</div>
<!-- End Top -->
```

Tampilan Map

Bagian ini merupakan proses menambahkan gambar map serta gambar lokasi situs sejarah yang ketika gambar tersebut di klik akan di alihkan ke dekripsi tentang situs tersebut.

```
<!-- Map -->
<div id="map">
  <div class="gambar-map mt-5 text-center">
    <h1 class="fw-bold ms-3 mb-4">Mapping Area</h1>
    
  </div>
  </div>
  <div class="lokasi-full container mt-5">
    <div class="lokasi1">
      <a href="lokasi1.html">
        
      </a>
    </div>
    <div class="lokasi2">
      <a href="lokasi2.html">
        
      </a>
    </div>
    <div class="lokasi3">
      <a href="lokasi3.html">
        
      </a>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- End Map -->
```

Ini merupakan css untuk mempercantik tampilan gambar, dengan panjang dan tinggi gambar 100%, dengan posisi teks absolute berwarna putih dengan ukuran 2.9 rem dan teks tersebut berjenis bold, serta penambahan shadow untuk mempercantik tampilan. Selanjutnya untuk gambar lokasi situs tersebut menggunakan display flexible sehingga gambar tersebut bisa dibuat sejajar dengan gap atau jarak sejauh 10 pixel dengan posisi gambar bawaan berada di tengah. Maksimal gambar yang di ambil sebesar 900 pixel.

```
.top-img img {
width: 100%;
height: 100%;
object-fit: cover;
}

.top-img .welcome-text {
position: absolute;
top: 50%;
left: 50%;
transform: translate(-50%, -50%);
color: white;
font-size: 2.9rem;
font-weight: bold;
text-shadow: 2px 2px 4px rgba(0, 0, 0, 0.7);
}

.lokasi-full {
display: flex;
flex-wrap: wrap;
justify-content: center;
align-items: center;
gap: 10px;
}

.lokasi1,
.lokasi2,
.lokasi3 {
flex: 300px;
max-width: 900px;
text-align: center;
}
```

Footer

Bagian footer berisi informasi kapan website ini dibuat dan nama dari pembuat, dan jika di klik akan langsung di arahkan ke instagram official dari pembuat website.

```
<!-- footer -->
<footer class="footer_section mt-5">
  <div class="container">
    <p>&copy; <span id="displayyear"></span> All Rights Reserved By <a href="https://www.instagram.com/ajib.wah/">Geger & Youratech</a></p>
  </div>
</footer>
```

Lokasi1.html (dilem wilis)

Navbar

Pada bagian navbar dari lokasi1.html untuk isi navbar home akan diarahka kembali ke halaman awal (landing pages) dan pada bagian about dan galeri, jika tombol tersebut di klik, halaman akan langsung otomatis bergulir ke bagian about atau galeri.

```

<!-- NAVBAR -->
<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-light bg-light shadow-sm">
  <div class="container-fluid">
    <a class="navbar-brand fw-bold" href="#">DILEM WILIS</a>
    <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-target="#navbarNav" aria-controls="navbarNav" aria-expanded="false" data-bs-keyboard="true" data-bs-toggle="false">
      <span class="navbar-toggler-icon"></span>
    </button>
    <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarNav">
      <ul class="navbar-nav">
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="index.html">Home</a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="#about">About</a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="#galeri">galeri</a>
        </li>
      </ul>
    </div>
  </div>
</nav>
<!-- END NAVBAR -->

```

Images (gambar)

Memasukkan gambar yang menjadi pertanda tempat tersebut adalah dilem wilis, gambar tersebut di ambil dari dalam folder asset/dilem dengan nama gambar 5.jpg dengan menambahkan efek bayangan dan posisi gambar yang berada di tengah dengan desain gambar rounded.

```

<!-- images -->
<div class="dilem-img img-fluid mb-5 mt-4">
  <div class="text-center rounded">
    
  </div>
</div>
<hr />
<!-- end images -->

```

About

Berisi tentang penjelasan dari tempat tersebut, menggunakan indent-paragraph agar pada baris pertama paragraph tersebut bisa menjorok kedalam dengan batas margin kanan dan kiri adalah 5 rem.

```

<!-- About -->
<div id="about">
<div class="about mb-5">
<h1 class="fw-bold mt-5 ms-3 mb-4">Tentang Dilem Wilis</h1>
<p class="ms-5 me-5 indent-paragraph">
Dilem Wilis merupakan perkebunan dan tempat pengolahan kopi yang sudah ada sejak zaman kolonial (1929). Bekas pabrik kopi ini berlokasi
Bendungan yang memiliki ketinggian kurang lebih 800 mdpl. Berjarak 20km dari pusat kota dan memakan waktu kurang lebih 40 menit, terbil.
</p>
<p class="ms-5 me-5 indent-paragraph">
Kata Dilem Wilis sendiri berasal dari kata Dilem yang diambil dari nama Meneer Van Dilem yang merupakan orang Belanda sekaligus pemilik
tersebut berdiri yang berada disekitaran gunung wilis.
</p>
<p class="ms-5 me-5 indent-paragraph">
Saat ini peninggalan yang tersisa adalah berupa bangunan pabrik dan mesin-mesin yang digunakan untuk mengolah kopi pada zaman dahulu, m
terdapat pula bangunan belanda yang masih berdiri, meskipun ada beberapa yang sudah termakan usia, dan masih terdapat pula perkebunan y
untuk menanam cengkeh dan durian.
</p>
<p class="ms-5 me-5 indent-paragraph">
Dilem Wilis merupakan salah satu sisa dari kebijakan sistem tanam paksa (cultuurstelsel) yang digagas 1830 oleh Johannes Van Den Bosch
pulau jawa dimana system tersebut memaksa petani local untuk menyisihkan 20% dari tanah yang mereka miliki untuk ditanami tanaman komer
untuk membayar pajak. Dahulu di Trenggalek terdapat beberapa wilayah yang terkena kebijakan ini, misalkan saja Bendungan (Dompjong) dan
</p>
<p class="ms-5 me-5 indent-paragraph">
Sekarang Dilem Wilis telah berubah yang sebelumnya merupakan pabrik kopi yang tercipta dari sistem tanam paksa berubah menjadi agrowisata
wisata dengan menghadirkan spot menarik seperti café dengan tema belanda, perkemahan, flying fox dan peternakan sapi perah.
</p>
</div>
</div>

```

Galery

Bagian ini bertujuan untuk memasukkan asset gambar untuk keperluan galery yang di ambil dari folder asset/dilem. Pada bagian ini kami menggunakan javascript untuk memasukkan gambar dengan string I adalah 1 dengan maksimal gambar adalah 32, sehingga program akan otomatis memaskkan gambar dari nama 1-32 dengan format .jpg dan penambahan efek bayangan kecil untuk mempercantik tampilan.

```

<!-- Galeri -->
<div id="galery">
<div class="galery mb-5">
<h1 class="fw-bold mt-5 ms-3 mb-4">Galeri Dilem Wilis</h1>
<div class="container">
<div class="row row-cols-1 row-cols-sm-2 row-cols-md-3 row-cols-lg-4 g-3 rounded">
<script>
for (let i = 1; i <= 32; i++) {
document.write(
<div class="col">
<div class="card shadow-sm">

</div>
</div>
);
}
</script>
</div>
</div>
</div>
</div>
<hr />
<!-- End Galeri -->

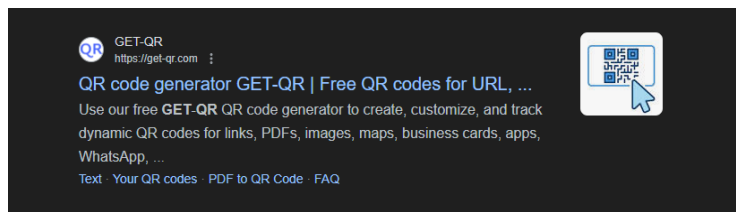
```

Footer

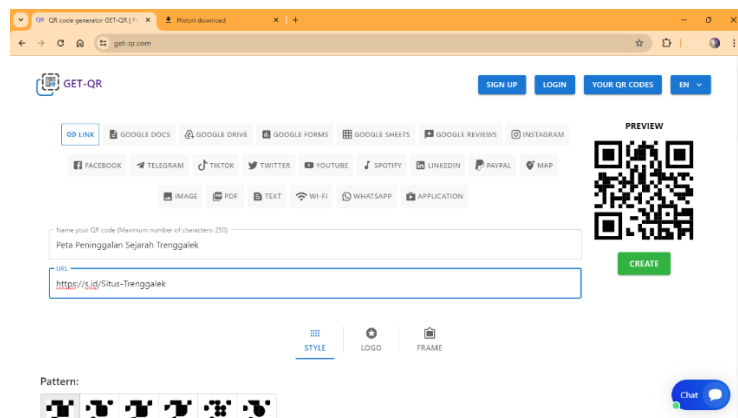
Sama seperti bagian footer sebelumnya, berisi informasi kapan website ini dibuat dan nama dari pembuat, dan jika di klik akan langsung di arahkan ke instagram official dari pembuat website.

```
<!-- Footer -->
<footer class="footer_section mt-5">
  <div class="container">
    <p>&copy; <span id="displayyear"></span> All Rights Reserved By <a href="https://www.instagram.com/ajib.wah/">Geger & Youratech</a></p>
  </div>
</footer>
```

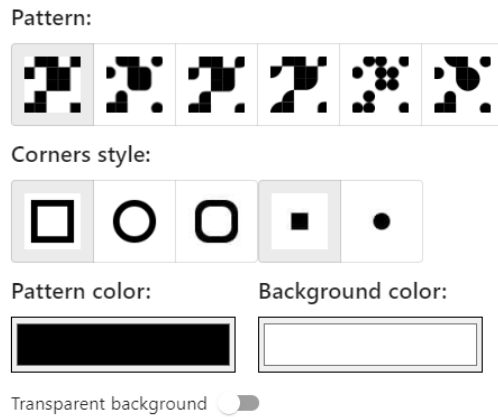
Langkah kedua adalah menjadikan link website kebentuk QR code, dalam pembuatan Qr code bias memanfaatkan beberapa website QR Generator, website ini berfungsi untuk mengubah link website yang telah dibuat menjadi kode QR. QR Generator banyak janisnya, disini menggunakan website Get QR.



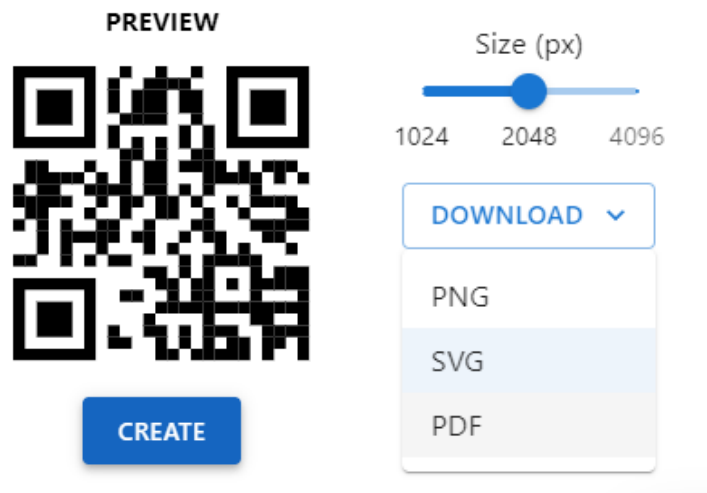
Setelah membuka web, link website yang akan di jadikan menjadi QR code dapat dimasukkan kedalam kolom yang disediakan.



Jika ingin mengubah pattern atau pola dari kode QR yang ingin di buat, bsa menggunakan menu yang telah di sediakan.



Apabila sudah cukup puas dengan desain kode QR yang telah dibuat, maka bias dilanjutkan menekan tombol create. Untuk pixelnya dapat diatur sesuai keinginan, dan kode QR dapat di download dalam bentuk PNG, PDF, atau SVG. Kode QR yang telah di download dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mengakses website situs bersejarah kabupaten trenggalek dengan dijadikan poster yang dapat dipajang di madding sekolah atau dapat ditampilkan dalam layer ketika proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dan memanfaatkan media secara mandiri kapanpun.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sudah ada peneliti sudah melakukan penelitian mengenai situs peninggalan sejarah, namun hanya sedikit yang telah dipublikasikan melalui jurnal ilmiah. Hasil penelitian yang telah diterbitkan secara ilmiah tersebut dapat ditemukan dalam tabel yang disajikan di bawah ini

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Yang Relevan

	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil	Publikasi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Hery Priswanto, Muhammad Chawari, Alifah, Mudjjono, dan Agus Prasmono	2020	Trenggalek Dalam Panggung Budaya Masa Lampau di Jawa Bagian Selatan: Ragam dan Karakternya. Trenggalek In Scene of Past Culture in Southern part of Java: Variety and Character.	Trenggalek memiliki potensi cagar budaya dalam berbagai bentuk dan karakter. Data artefak berupa umpak batu, lumpang batu, fragmen selongsong tiang, batu dakon, dan yoni. Data artefaktual monumental berupa pillbox di Watulimo dan Panggul. Lokasi objek cagar budaya di Trenggalek tersebar di wilayah pegunungan (lumpang batu, pillbox), dataran rendah (lumpang batu, yoni), dan pesisir pantai (pillbox). Kronologi hasil survei arkeologi di Kabupaten Trenggalek menunjukkan adanya pengaruh Hindu-Buddha berupa yoni dan fragmen selongsong tiang dari masa Majapahit. Objek cagar budaya di Kabupaten Trenggalek berupa bangunan pillbox sebagai representasi tinggalan Masa Jepang dan nisan	Purwawidya Vol. 12 (1), Juni 2023

				berinskripsi aksara Arab yang merepresentasikan tinggalan arkeologi dari Masa Mataram Islam era Kesultanan Hamengkuwobowo (abad XIX M)	
2	Hery Priswanto	2021	DAS Ngrowo-Ngasinan: Pengaruh dan Manfaatnya Terhadap Tinggalan Arkeologi di Trenggalek	Keberadaan situs-situs arkeologi di sekitar Sungai Ngasinan, seperti Candi Brongkah, Situs Semarum, dan Situs Kamulan terpendam akibat sedimentasi proses banjir yang sering terjadi dan terus-menerus oleh Sungai Ngasinan. Lokasi situs-situs arkeologi di sekitar Sungai Ngasinan yang berada pada morfologi cekungan yang mempunyai topografi yang landai, berada dekat dengan sumber air, dan mengandung tanah yang subur adalah sesuatu yang sangat ideal untuk pemilihan lokasi situs. Namun, pemilihan lokasi tersebut juga akan membawa dampak yang sangat signifikan dan risiko besar terhadap luapan air (banjir) karena posisinya yang landai dan berada di dekat daerah aliran sungai (DAS).	Purbawidya Vol. 10 (2), November 2021

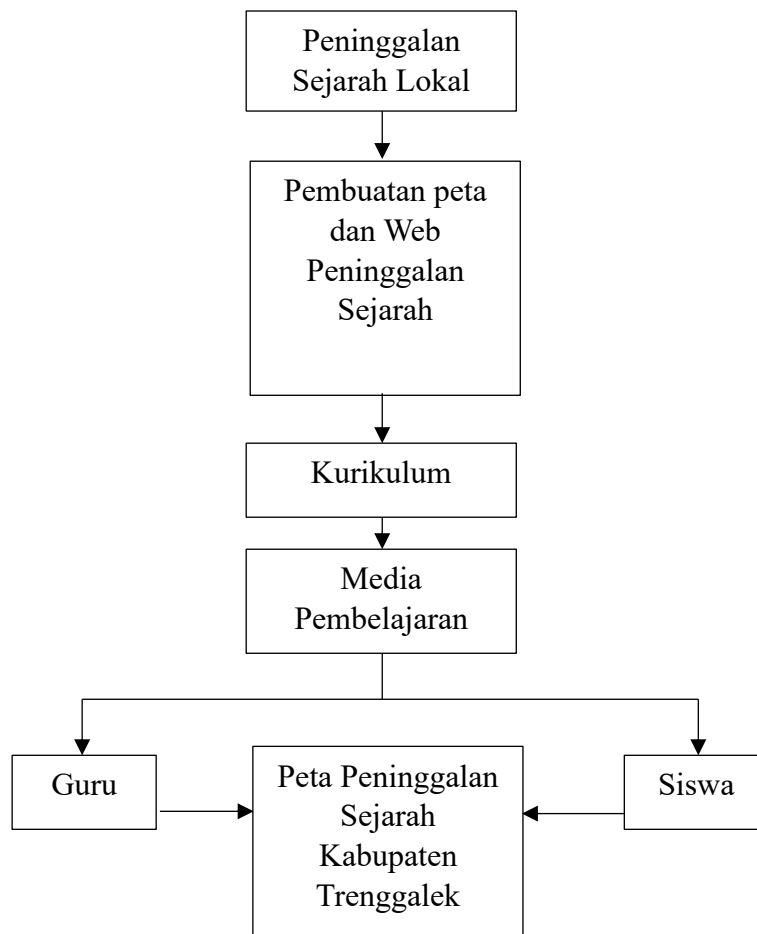
Berdasarkan penelaahan terhadap hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian terhadap situs-situs peninggalan sejarah di Trenggalek telah menarik perhatian banyak pihak dan telah dilakukan dengan berbagai fokus penelitian. Namun, dari hasil-hasil tersebut belum ada yang secara khusus memusatkan pada pemetaan situs-situs sejarah Kabupaten Trenggalek yang diterapkan dalam bentuk QR Web sebagai media pembelajaran sejarah. Maka dari itulah perlu dilakukan penelitian yang berfokus untuk melakukan pemetaan situs-situs peninggalan sejarah di Kabupaten Trenggalek memanfaatkan menggunakan QR Web sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian mengenai pemetaan peninggalan sejarah di Kabupaten Trenggalek sebagai media pembelajaran memiliki relevansi yang cukup untuk dilaksanakan.

C. Kerangka Berpikir

Peninggalan sejarah memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan bangsa, dan Indonesia memiliki sejarah yang panjang yang tidak bisa dipisahkan. Kabupaten Trenggalek merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki banyak peninggalan sejarah, tetapi informasi mengenai situs-situs tersebut terbatas.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah juga menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa tentang peninggalan sejarah tersebut. Maka dari itulah penggunaan sebuah media yang menarik seperti peta peninggalan situs bersejarah berbasis QR Web mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari sejarah lokal. Hal ini juga dapat berkontribusi dalam melestarikan situs peninggalan sejarah di Kabupaten

Trenggalek. Oleh karena itu, kerangka konsep dalam penelitian ini diringkas dalam diagram berikut.



Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir