

E-MUSEUM: PROTOTIPE INOVASI PENGEMBANGAN POTENSI PARIWISATA BIDANG PENDIDIKAN (EDUTOURISM) BERBASIS SMART DIGITAL APLIKASI ANDROID

Oleh: Muhamad Nur Rokhman, Alifi Nur Prasetya Nugroho, Asyhar Basyari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Melakukan inovasi pengembangan museum berbasis teknologi informasi, 2) Mengembangkan museum potensi museum sebagai wisata edukasi. Pengembangan website digital menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD) dengan langkah pengembangan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation.

Luaran penelitian ini adalah terciptanya *aplikasi e-museum* yang berbasis android untuk menarik khalayak umum. Dalam pengembangan prototype *aplikasi e-museum* yang berbasis android menggunakan model *Software Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan dalam prototype digambarkan dalam bentuk lingkaran, dimana tahapan ini diawali dari pencarian kebutuhan kemudian penggambaran prototipe pertama dalam bentuk *mock up*. Pengembangan website digital yang akan dilakukan memuat informasi museum dalam kategori pendidikan, kebudayaan dan kesenian sesuai dengan komposisi museum yang ada di DIY. Dengan adanya website *aplikasi e-museum* baik pengunjung domestik maupun mancanegara dapat mengakses informasi terkait museum dengan mudah dan cepat. Luaran publikasi dalam penelitian ini adalah artikel jurnal internasional terindeks bereputasi Q3 (International Journal of Sustainable Development and Planning), hak kekayaan intelektual, dan Pengaturan Pelaksanaan Kerjasama atau Implementation of Agreement (IA)

Kata Kunci: *Aplikasi mobile, museum, android, Inovasi-, Edutourism*