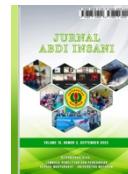




JURNAL ABDI INSANI

Volume 12, Nomor 9, September 2025

<http://abdiinsani.unram.ac.id>. e-ISSN : 2828-3155. p-ISSN : 2828-4321



PENDAMPINGAN DIGITALISASI ASET SENI DAN BUDAYA BENGKULU DI MUSEUM BDARU SEBAGAI UPAYA TRANSFORMASI DIGITAL DAN PELESTARIAN BUDAYA LOKAL

Assistance in the Digitization of Bengkulu's Art and Cultural Assets at the Bdaru Museum as an Effort for Digital Transformation and Cultural Preservation

Tiara Eka Putri^{1*}, Kurnia Anggriani², Gushe Vinalti³

¹Program Studi Sistem Informasi Universitas Bengkulu, ²Program Studi Informatika Universitas Bengkulu, ³Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bengkulu

Jl. WR. Supratman, Muara Bangkahulu, Bengkulu, Indonesia

*Alamat Korespondensi : tiaraekaputri@unib.ac.id

(Tanggal Submission: 18 Agustus 2025, Tanggal Accepted : 20 September 2025)



Kata Kunci :

Digitalisasi,
Seni, Budaya,
Museum
Digital, QR
Code

Abstrak :

Pelestarian budaya lokal menghadapi tantangan serius akibat keterbatasan literasi digital dan minimnya akses informasi budaya. Museum Balai Adat Rajo Penghulu (BDARU) di Bengkulu menjadi mitra pengabdian untuk menjawab tantangan tersebut melalui program pendampingan digitalisasi aset seni dan budaya. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas pengurus dalam pengelolaan koleksi berbasis teknologi, memperluas akses masyarakat, serta melibatkan generasi muda dalam pelestarian budaya. Metode kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan bagi 15 pengurus inti BDARU selama enam bulan di Museum Balai Adat Rajo Penghulu, Bengkulu. Tahapan kegiatan meliputi: (1) analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, (2) sosialisasi dan FGD untuk penyusunan sistem digitalisasi, (3) pelatihan manajemen data, produksi konten, dan simulasi QR-Code, (4) evaluasi melalui pre-test/post-test serta monitoring dua bulan pasca pelatihan, dan (5) pembentukan tim pengelola digitalisasi untuk keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi digital pengurus BDARU, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai pre-test dari 61 menjadi 87 pada post-test, dengan gain score 26 dan normalized gain 0,67 (kategori sedang–tinggi). Sebanyak 135 koleksi budaya berhasil terdigitalisasi, 100 koleksi telah dilengkapi QR-Code aktif, dan 10 konten budaya dipublikasikan melalui media sosial serta website museum digital. Pencapaian ini menegaskan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kapasitas pengelolaan aset budaya berbasis teknologi. Temuan ini menegaskan bahwa program efektif dalam meningkatkan



Open access article under the CC-BY-SA license.

Copy right © 2025, Putri et al., 4996

keterampilan pengurus, memperkuat literasi budaya masyarakat, dan memperluas akses edukasi digital. Kesimpulannya, pendampingan digitalisasi BDARU berperan penting dalam transformasi pelestarian budaya lokal di era digital.

Key word :	Abstract :
<i>Digitisation, Art, Culture, Digital Museum, QR Code</i>	<p>The preservation of local culture faces significant challenges due to limited digital literacy and restricted access to cultural information. The Balai Adat Rajo Penghulu (BDARU) Museum in Bengkulu was selected as a partner to address these issues through a community service program focused on digitising cultural assets. This program aimed to enhance management capacity in digital collection systems, expand public access, and engage youth in cultural preservation. The method used in this program involved training and mentoring for 15 BDARU core members over six months at the Balai Adat Rajo Penghulu Museum, Bengkulu. The stages included: (1) needs analysis through observation and interviews, (2) socialization via FGD, (3) training on data management, content production, and QR-Code simulation, (4) evaluation through pre/post-tests and two-month monitoring, and (5) establishment of a digitalization management team for program sustainability. The results revealed a significant improvement in BDARU administrators' digital competence, with average pre-test scores increasing from 61 to 87, gain score of 26, and normalized gain of 0.67 (medium–high category). A total of 135 cultural collections were digitized, 100 equipped with active QR Codes, and 10 cultural contents published via social media and the digital museum website, confirming the program's effectiveness in enhancing technology-based cultural asset management capacity. These findings highlight the program's effectiveness in enhancing managerial skills, strengthening cultural literacy, and expanding digital educational access. In conclusion, the digitisation program of BDARU plays a vital role in transforming local cultural preservation in the digital era.</p>

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Putri, T. E., Anggriani, K., & Vinalti, G. (2025). Pendampingan Digitalisasi Aset Seni dan Budaya Bengkulu di Museum Bdaru sebagai Upaya Transformasi Digital dan Pelestarian Budaya Lokal. *Jurnal Abdi Insani*, 12(9), 4996-5005. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i9.3108>

PENDAHULUAN

Pelestarian budaya lokal merupakan aspek penting dalam menjaga identitas bangsa di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi. Di Kota Bengkulu, Balai Adat Rajo Penghulu (BDARU) menjadi salah satu pusat kegiatan budaya yang berperan menjaga kelestarian seni, tradisi, dan kearifan lokal masyarakat Melayu Bengkulu. Namun, seiring perkembangan zaman, tantangan dalam upaya pelestarian budaya semakin kompleks, baik dari keterbatasan literasi digital, rendahnya akses informasi, maupun lemahnya strategi pengelolaan koleksi budaya berbasis teknologi.

Artikel ini merupakan pengembangan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun 2024, yang berfokus pada pendampingan strategi branding di media sosial Instagram untuk meningkatkan *brand awareness* BDARU. Pada tahun 2025, kegiatan dilanjutkan dengan fokus baru pada pendampingan digitalisasi aset seni dan budaya. Transformasi ini bertujuan memperkuat pelestarian budaya melalui dokumentasi koleksi berbasis teknologi, pengelolaan museum digital, serta



Open access article under the CC-BY-SA license.

Copy right © 2025, Putri et al., 4997

penyediaan akses informasi budaya yang lebih luas dan interaktif bagi masyarakat. Dengan pendekatan ini, Museum BDARU diharapkan tidak hanya menjadi ruang pelestarian tradisional, tetapi juga berkembang sebagai taman budaya digital yang mampu memperluas jangkauan edukasi, meningkatkan partisipasi generasi muda, serta berkontribusi pada pembangunan ekonomi kreatif berbasis budaya lokal.

Salah satu yang peran dalam menjaga dan melestarikan budaya adalah Lembaga adat, termasuk seni dan budaya Bengkulu yang kaya akan nilai-nilai kearifan, norma, serta seni tradisional (Firmansyah *et al.*, 2022; Mappakalu, 2021; Sonia & Sarwoprasodjo, 2020). Di Kota Bengkulu, fungsi ini dijalankan oleh institusi adat seperti Rajo Penghulu dan Badan Musyawarah Adat (BMA) sebagaimana diatur dalam Peraturan Daerah Nomor 29 Tahun 2003. Salah satu wadah pelestarian budaya yang tumbuh aktif adalah Balai Adat Rajo Penghulu, yang sejak 2023 menginisiasi sebuah komunitas budaya bernama BDARU (Balai Adat Rajo Penghulu)(Putri *et al.*, 2025). Berlokasi di Kelurahan Malabero, Kecamatan Teluk Segara, masih berada dalam kawasan wisata Pantai Panjang, komunitas ini digerakkan oleh Bapak Junaidi Zul, Ketua BMA setempat, yang secara mandiri mendirikan sekaligus mengelola balai adat tersebut sebagai museum budaya mini.

Selain berfungsi sebagai rumah adat dan museum barang antik, Balai Adat Rajo Penghulu juga menjadi lokasi pelaksanaan *Restorative Justice* (RJ) oleh Kejaksaan Negeri Bengkulu. Harapannya, balai adat ini dapat berkembang sebagai salah satu destinasi wisata budaya unggulan Kota Bengkulu. Komunitas BDARU pun menjadi simpul penting pelestarian seni dan budaya daerah. Didukung oleh 12 pelaku budaya lintas bidang dan bermitra dengan 14 kelompok kesenian, BDARU secara rutin menyelenggarakan pertunjukan seni, diskusi adat, serta pelatihan tari dan musik tradisional. Koleksi BDARU kini terdiri atas lebih dari 100 artefak budaya, termasuk pakaian adat, senjata tradisional, alat musik, hingga naskah kuno bernilai historis tinggi.

Namun, menjaga budaya bukan soal melestarikan artefaknya, tetapi juga bagaimana komunitas mampu mengelola dan mengkomunikasikan kekayaan budaya itu kepada masyarakat secara luas dan berkelanjutan. Terlebih lagi, koleksi artefak yang ada di BDARU saat ini sudah sangat jarang ditemukan, bahkan sebagian besar merupakan peninggalan sejarah yang tidak lagi diproduksi secara massal. Jika tidak segera dilakukan upaya digitalisasi dan dokumentasi secara sistematis, dikhawatirkan warisan budaya ini akan hilang dari ingatan kolektif generasi mendatang.

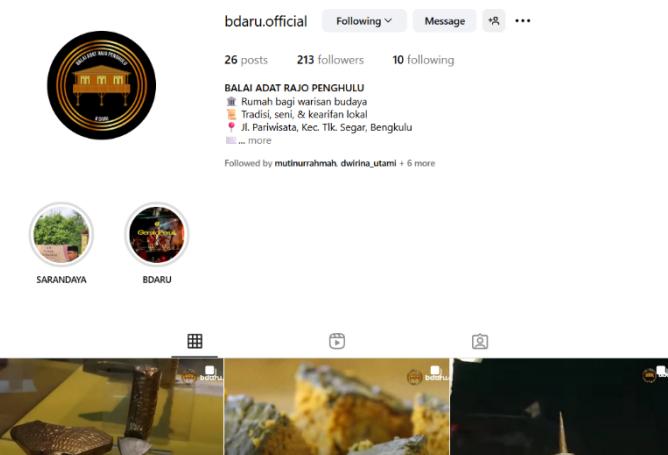


Gambar 1 Koleksi Barang Antik di BDARU

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa BDARU menghadapi tantangan besar, terutama dalam pengelolaan manajerial dan penyampaian informasi budaya. Inventarisasi koleksi masih dilakukan secara manual tanpa dokumentasi digital, sehingga rawan kehilangan data dan kurang efisien dalam proses pelestarian. Pada tahun 2024, BDARU telah melakukan kegiatan *personal branding* melalui pemanfaatan media sosial Instagram dengan akun @bdaru.official. Namun, konten yang ditampilkan masih terbatas dan belum banyak menonjolkan koleksi museum @bdaru.official,

(Putri *et al.*, 2025) sehingga upaya tersebut belum mampu menarik minat generasi muda secara optimal.

Dari sisi sosial kemasyarakatan, pendekatan tradisional yang digunakan kurang efektif dalam melibatkan generasi muda. Komunitas ini juga belum mengembangkan strategi ekonomi kreatif untuk mendukung keberlanjutan kegiatan budaya, seperti penyelenggaraan workshop atau penjualan produk budaya khas Bengkulu. Berdasarkan survei internal, diketahui bahwa koleksi di museum BDARU belum terdokumentasi secara digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan pendampingan yang tidak hanya berfokus pada pelestarian budaya, tetapi juga pada penguatan kapasitas manajerial dan sosial melalui pendekatan digital. Salah satu inovasi yang terbukti efektif dan telah diterapkan di berbagai pusat budaya adalah pemanfaatan teknologi *QR-Code* (*Quick Response Code*) (Nursaida *et al.*, 2024; Yuniati & Darajat, 2024). Melalui teknologi ini, pengunjung dapat mengakses informasi multimedia seperti teks, foto, audio, dan video yang menjelaskan secara rinci tentang koleksi museum atau artefak seni budaya yang ada di BDARU(Oktavallyan *et al.*, 2023).



Gambar 2 Instagram BDARU

Teknologi *QR-Code* memberikan kemudahan dalam menyajikan informasi yang lebih mendalam dan fleksibel dibandingkan metode konvensional (Putra, 2024). Dengan hanya memindai kode QR menggunakan perangkat seperti smartphone, pengunjung dapat langsung mengakses berbagai konten digital yang relevan (Yuniati & Darajat, 2024). Konten tersebut dapat berupa narasi sejarah, proses pembuatan artefak, makna simbolik, hingga kisah masyarakat adat yang berkaitan dengan koleksi. Pemanfaatan teknologi *QR-Code* telah terbukti mampu meningkatkan pengalaman belajar dan interaksi pengunjung dengan koleksi museum (Anis & Mardiani, 2022; Sitepu & Atiqah, 2022). Inovasi ini sangat relevan untuk menjangkau generasi muda, yang secara umum lebih responsif terhadap pendekatan digital. Selain itu, penerapan teknologi informasi dalam pengelolaan koleksi juga dapat meningkatkan efisiensi kerja dan profesionalitas institusi budaya, sebagaimana dibuktikan dalam peningkatan kinerja beberapa museum di Indonesia (Arumsari *et al.*, 2023; Dellia *et al.*, 2023; Valentino, 2022)

Kegiatan pengabdian tahun 2025 ini bertujuan mendampingi BDARU dalam melakukan digitalisasi aset seni dan budaya melalui inventarisasi, dokumentasi, dan pengarsipan berbasis teknologi. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas manajerial serta literasi digital pengelola, sekaligus menghadirkan museum digital dengan pemanfaatan teknologi seperti *QR-Code* untuk memperluas akses informasi budaya. Manfaat kegiatan ini tidak hanya dirasakan BDARU yang memperoleh sistem pengelolaan koleksi lebih modern, tetapi juga masyarakat yang mendapat akses edukasi budaya secara interaktif, serta perguruan tinggi melalui implementasi keilmuan dan pengalaman mahasiswa di luar kampus. Harapannya, BDARU dapat berkembang menjadi taman

budaya digital yang melestarikan warisan budaya sekaligus memperkuat identitas lokal dan mendukung pembangunan ekonomi kreatif berbasis budaya. Kegiatan ini juga sejalan dengan SDGs (Tujuan 4: Pendidikan Berkualitas; Tujuan 9: Inovasi dan Infrastruktur; Tujuan 11: Kota dan Pemukiman Berkelanjutan), mendukung capaian IKU 2 (pengalaman mahasiswa di luar kampus) dan IKU 5 (hasil kerja dosen dimanfaatkan masyarakat), serta selaras dengan visi Asta Cita 2045 dan RIRN dalam bidang Sosial Humaniora, Seni dan Budaya, serta Teknologi Informasi dan Komunikasi.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat tahun 2025 dilaksanakan di lokasi dan mitra yang sama dengan PKM tahun 2024, yaitu Museum Balai Adat Rajo Penghulu (BDARU), Jl. Pariwisata Pantai Berkas Kota Bengkulu. Metode utama dalam PKM ini berupa pelatihan dan pendampingan terhadap 15 orang pengurus inti BDARU. Tujuannya adalah meningkatkan kapasitas kelembagaan serta keterampilan literasi digital pengurus komunitas BDARU dalam mengelola koleksi budaya secara modern. Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan kemitraan masyarakat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan;

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara kepada pengurus dan anggota komunitas BDARU untuk mengidentifikasi jenis koleksi budaya, proses pewarisan budaya, dan kesenjangan dalam pengelolaan serta penyampaian informasi budaya kepada masyarakat luas. Hasil analisis menunjukkan permasalahan utama adalah belum adanya sistem dokumentasi dan penyajian informasi budaya berbasis digital.

2. Sosialisasi melalui *Forum Group Discussion (FGD)*;

Sosialisasi dilaksanakan bersama mitra melalui FGD untuk menyepakati bentuk sistem, jenis konten, serta pembagian tugas pelatihan dan pendampingan.

3. Pelaksanaan Pelatihan dan Penerapan Teknologi;

Tahapan pelatihan dan penerapan teknologi terbagi menjadi tiga kegiatan utama sebagai berikut:

- a. Pelatihan Manajemen Data dan Sistem Museum Digital
- b. Pelatihan ini menyasar pengurus komunitas BDARU. Materi pelatihan mencakup pengelolaan database koleksi budaya, penginputan narasi budaya, dan penggunaan QR-Code.
- c. Pelatihan Produksi Konten Budaya dan Media Sosial
Kegiatan ini ditujukan untuk anggota muda komunitas. Materi meliputi pembuatan konten foto/video budaya, penulisan narasi edukatif, dan strategi publikasi melalui Instagram dan YouTube.
- d. Simulasi Akses QR-Code dan Interaksi Pengunjung

4. Evaluasi dan Monitoring;

Evaluasi dilakukan melalui observasi dan *pre-test/post-test* terhadap mitra peserta pelatihan. Monitoring dilakukan selama dua bulan setelah pelatihan, dengan menilai kelengkapan database, konsistensi unggahan konten, dan jumlah pengunjung situs atau interaksi di media sosial.

5. Keberlanjutan Program;

Untuk menjaga keberlanjutan program, dibentuk tim pengelola digitalisasi di bawah koordinasi BDARU. Tim ini akan diberi panduan tertulis dan pelatihan lanjutan secara mandiri. Tim pengabdian tetap membuka jalur komunikasi melalui grup WhatsApp dan kunjungan berkala per semester. Diharapkan mitra dapat mengembangkan program digitalisasi sebagai bagian dari aktivitas edukatif dan wisata budaya.



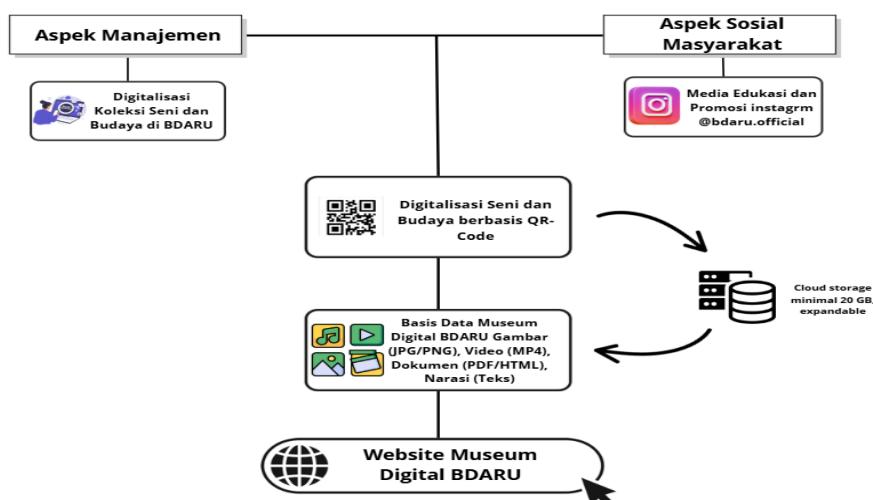
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat tahun 2025 di Museum Balai Adat Rajo Penghulu (BDARU) Kota Bengkulu telah berhasil memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kapasitas mitra dalam mengelola aset seni dan budaya melalui pendekatan digital. Program yang berlangsung selama enam bulan ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan metode kegiatan yang telah dirancang, dimulai dari persiapan, sosialisasi, pelatihan, simulasi, hingga evaluasi dan monitoring.

Pada tahap persiapan dan analisis kebutuhan, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan pengurus komunitas BDARU untuk mengidentifikasi kondisi koleksi budaya dan kesenjangan dalam pengelolaan informasi. Hasil temuan menunjukkan bahwa mitra belum memiliki sistem dokumentasi digital, sehingga penyajian informasi kepada masyarakat masih terbatas. Dari proses ini kemudian disusun daftar kebutuhan sistem digitalisasi serta peta aset budaya yang menjadi dasar pengembangan program. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa solusi yang ditawarkan benar-benar relevan dengan kebutuhan mitra.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi melalui *Forum Group Discussion (FGD)* yang melibatkan tim pengabdian, pengurus BDARU, mahasiswa, serta perwakilan komunitas. Melalui forum ini, disepakati bentuk sistem digitalisasi yang akan digunakan, jenis konten budaya yang diprioritaskan, serta pembagian peran dalam pelaksanaan kegiatan. Mitra menyediakan data koleksi dan lokasi pelatihan, sementara mahasiswa membantu publikasi kegiatan melalui media sosial dan pembuatan materi promosi. FGD ini berperan penting dalam membangun kesepahaman, komitmen, serta rasa kepemilikan bersama terhadap program.

Inovasi IPTEKS yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah sistem digitalisasi budaya yang mengintegrasikan QR-Code dengan basis data museum digital. Skema sistem pada Gambar 3 memperlihatkan bahwa aspek manajerial difokuskan pada digitalisasi koleksi fisik seperti artefak, dokumen, dan narasi adat ke dalam format multimedia yang kemudian disusun dalam basis data digital dengan akses berbasis QR-Code. Dari sisi sosial masyarakat, sistem ini juga mendukung media edukasi dan promosi budaya melalui kanal daring seperti Instagram yang terhubung langsung dengan database digital. Seluruh koleksi budaya diberi label QR-Code yang mengarahkan pengguna ke informasi naratif maupun visual dalam platform web museum. Data koleksi yang telah terdigitalisasi tersimpan dalam basis data interaktif yang dapat diakses melalui website museum BDARU dengan antarmuka sederhana, ramah pengguna, serta terbuka untuk publik. Website museum digital tersebut berfungsi sebagai etalase utama budaya BDARU yang menampilkan narasi sejarah, nilai budaya, dan informasi edukatif berbasis visual maupun audio yang ditujukan untuk masyarakat umum, khususnya generasi muda.



Gambar 3 Inovasi IPTEKS yang diterapkan

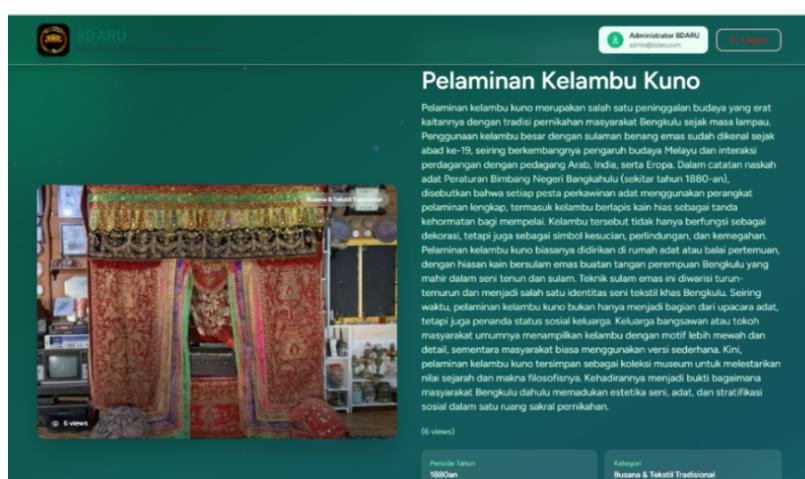
Tahapan berikutnya adalah pelatihan dan penerapan teknologi, yang terdiri atas tiga kegiatan utama. Pertama, pelatihan manajemen data dan sistem museum digital berhasil meningkatkan kemampuan pengurus BDARU dalam menginput data koleksi, menyusun narasi budaya, serta menggunakan QR-Code yang terintegrasi dengan basis data digital.

Langkah awal kegiatan adalah pelaksanaan *pre test* untuk mengukur kemampuan dasar peserta mengenai digitalisasi aset museum dan pengelolaan web museum. Instrumen terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang mencakup aspek teori maupun praktik sederhana, seperti pengertian digitalisasi, manfaat preservasi budaya, fungsi QR Code, serta cara publikasi koleksi melalui website museum. Hasil *pre test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta adalah 61, dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 75. Temuan ini menegaskan bahwa sebelum pendampingan, pemahaman peserta masih tergolong rendah hingga sedang, serta belum merata antarindividu.



Gambar 4 Sesi pelatihan pengelolaan website museum digital

Tahap kedua adalah sesi pendampingan intensif yang mencakup materi pengantar digitalisasi, praktik dokumentasi koleksi, penggunaan aplikasi untuk membuat QR Code, serta tata cara pengelolaan konten pada web museum. Metode pembelajaran dilakukan secara partisipatif melalui kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi kelompok. Peserta juga didorong untuk mencoba langsung mengunggah data koleksi ke sistem web museum. Pada tahap ini, keterlibatan aktif peserta menjadi faktor penting dalam memperkuat pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan.

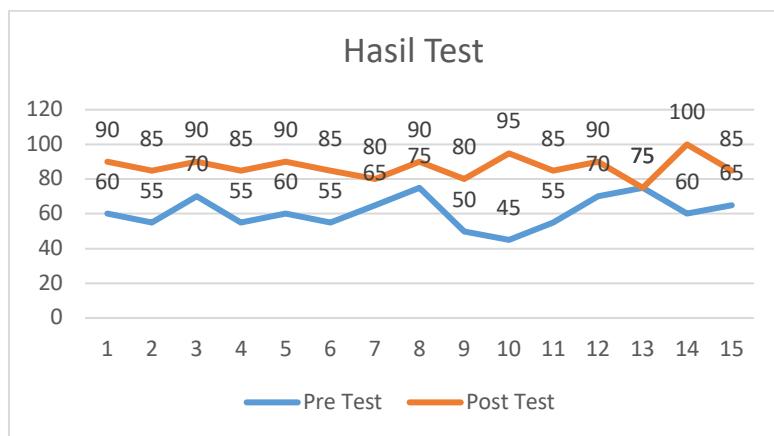


Gambar 5 Koleksi museum yang sudah terdigitalisasi dilengkapi deskripsi



Gambar 6 QR Code pada koleksi museum

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, sebagai evaluasi keberhasilan pelatihan, peserta diberikan *post test* dengan 20 soal yang sama seperti pada *pre test*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 87, nilai terendah 75, dan tertinggi 100. Peningkatan skor rata-rata sebesar 26 poin mengindikasikan bahwa materi dan metode pendampingan yang diterapkan berhasil meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta secara menyeluruh. Analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu *gain score* dan *normalized gain (g)*. *Gain score* dihitung dari selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* ($87 - 61 = 26$). Selanjutnya, *normalized gain* dihitung dengan rumus Hake (Christman *et al.*, 2024) dan diperoleh nilai $g=0,67$. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi, yang menegaskan bahwa program pelatihan ini cukup efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta secara menyeluruh.



Gambar 7 Hasil Pre dan Post Test

Pada aspek manajemen, kegiatan difokuskan pada peningkatan kapasitas pengurus dalam mengelola sistem museum digital melalui pelatihan pengelolaan database, penerapan QR Code, dan produksi konten budaya. Sebanyak 135 koleksi berhasil terdokumentasi digital, dengan 100 koleksi (60,6%) telah dilengkapi QR Code aktif yang dapat dipindai pengunjung. Generasi muda BDARU juga terlibat dalam produksi 10 konten budaya yang dipublikasikan melalui Instagram @bdaru.official sesuai target. Keberhasilan ini ditandai dengan aktifnya website museum digital www.bdarubengkulu.org, yang kini dapat diakses luas oleh masyarakat sebagai etalase budaya digital.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan perangkat laptop dan rendahnya pengalaman awal mitra dalam mengoperasikan sistem digital. Namun, kendala ini dapat diatasi dengan peminjaman perangkat dari tim pengabdian serta pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung. Respon dari stakeholder, khususnya tokoh adat dan pengunjung museum, sangat positif karena sistem digitalisasi dianggap mampu menjawab kebutuhan

akan penyajian informasi budaya yang lebih modern, mudah diakses, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Untuk menjaga keberlanjutan program, dibentuk tim pengelola digitalisasi di bawah koordinasi BDARU. Tim ini dibekali panduan tertulis serta dukungan komunikasi jarak jauh melalui grup WhatsApp dengan tim pengabdian, sehingga tetap ada ruang untuk konsultasi teknis di masa depan. Dengan keberlanjutan ini, program digitalisasi diharapkan tidak hanya menjadi proyek sesaat, tetapi berkembang menjadi bagian integral dari aktivitas edukasi, promosi, dan wisata budaya di Museum BDARU.



Gambar 8 Tim Pengabdian dan Mitra BDARU

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penghargaan juga diberikan kepada Universitas Bengkulu, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), yang telah memfasilitasi persiapan hingga penyelesaian program, baik dari sisi administrasi maupun pendampingan. Tidak lupa, terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada Balai Adat Rajo Penghulu (BDARU) sebagai mitra pengabdian atas kerja sama, komitmen, dan partisipasi aktif dalam mendukung keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, M. Z. A., & Mardiani, F. (2022). *Digitalisasi sumber belajar sejarah menyongsong pendidikan era 4.0. Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 7(2), 118 - 124.
- Arumsari, D. N., Anwar, M., & Fitriyanto, D. A. (2023). *Transformasi model bisnis museum ke pariwisata digital di Indonesia. Jurnal Manajerial*, 10(2), 346–359.
- Christman, E., Miller, P., & Stewart, J. (2024). *Beyond normalized gain: Improved comparison of physics educational outcomes. Physical Review Physics Education Research*, 20(1), 010123.
- Dellia, P., Mutiatun, S., Amil, A. J., Ismail, N. H., Narawi, M. S., Pamungkas, O. Y., & Hastangka, H. (2023). *Digitalisasi Museum Cakraningrat sebagai sumber literasi edukasi pada siswa di era disruptif 5.0. Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(1), 41–50.
- Firmansyah, F., Isjoni, I., Asril, A., & Ibrahim, B. (2022). *Peran lembaga adat Kampar dalam mempertahankan nilai budaya lokal di Kabupaten Kampar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 423–430.
- Mappakalu, A. M. (2021). *Peran lembaga adat dalam mempertahankan budaya di Desa Tompo Bulu Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai. Jurnal Ilmiah Administrasi*, 12(2), 83–94.
- Nursaida, H. A., Ayulyanti, M., Alawi, M. S., Jauhari, M. I., Handika, W., Alfarizi, S., & Dyarbirru, R. I. (2024). Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Quick Response (QR) Code Koleksi



- Museum Desa Wisata Genggelang di Kabupaten Lombok Utara. *Abdi Wisata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 88–96. <https://doi.org/10.55681/abdiwisata.v1i2.69>
- Oktavallyan, D., Oktoeberza, W. K. Z., 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.
- 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.
- Putri, T. E., Afriwilda, M. T., & Sari, J. P. (2025). *Pendampingan strategi branding di media sosial Instagram untuk meningkatkan brand awareness Balai Adat Rajo Penghulu (BDARU)*. *Jurnal Abdi Insani*, 12(5), 1813–1823.
- Sitepu, F. A. B., & Atiqah, A. N. (2022). *Pengaruh penerapan konsep digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 1–10.
- Sonia, T., & Sarwoprasodjo, S. (2020). *Peran lembaga adat dalam pelestarian budaya masyarakat adat Kampung Naga, Desa Neglasari, Kecamatan Salawu, Tasikmalaya*. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat (JSKPM)*, 4(1), 113–124.
- Valentino, M. Y. A. (2022). *Kartini Museum Application: Digitalisasi museum berbasis aplikasi secara terintegrasi guna merespon problematika Museum RA Kartini di Kabupaten Jepara pada era new normal*. *Prodiksema*, 1(1), 204–213.
- Yuniati, Y., & Darajat, A. U. (2024). *Inovasi penggunaan QR-Code: Akses digital untuk edukasi dan pelestarian budaya di Museum Ruwa Jurai Lampung*. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(3), 409–415.



Open access article under the CC-BY-SA license.

Copy right © 2025, Putri et al., **5005**