



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 7730-7741

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Implementasi Digital Storytelling Rumah Adat di Benteng Somba Opu sebagai Media Edukasi dan Promosi Budaya

Muh. Abdullah Asyraf<sup>1</sup>, Syamsu Alam<sup>2</sup>, Muhammad Jamil<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Bisnis Digital, Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>[asrapp29@gmail.com](mailto:asrapp29@gmail.com), <sup>2</sup>[alam.s@unm.ac.id](mailto:alam.s@unm.ac.id), <sup>3</sup>[muhjamil@unm.ac.id](mailto:muhjamil@unm.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media informasi mengenai Benteng Somba Opu dan rumah adat yang ada di dalamnya dalam satu platform digital terpadu. Minimnya akses terhadap informasi budaya tersebut menjadikan potensi wisata dan edukasi kawasan ini belum termanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang media informasi berbasis storytelling berupa website dan video animasi tentang rumah adat di kawasan Benteng Somba Opu sebagai media edukasi dan promosi budaya yang inovatif dan interaktif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pendekatan ini dipilih karena sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk media yang berkualitas. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna dan potensi konten budaya yang akan dikembangkan. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan produk berupa website informatif serta video animasi yang menampilkan ragam rumah adat secara visual dan naratif. Evaluasi media digital storytelling dilakukan menggunakan kuesioner terhadap 85 responden dan menghasilkan skor rata-rata 84%, menunjukkan bahwa video animasi dinilai menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Sementara itu, hasil evaluasi efektivitas media digital storytelling sebagai sarana edukasi dan promosi memperoleh skor 84,5% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan mampu menjadi solusi efektif dalam melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya Benteng Somba Opu kepada masyarakat luas.

**Kata Kunci:** Benteng Somba Opu, Rumah adat, Digital Storytelling, Model ADDIE, Promosi Budaya

### 1. Latar Belakang

Indonesia memiliki keragaman budaya yang luar biasa, tercermin dalam kelompok etnis dan rumah adat sebagai manifestasi ekspresi budaya yang signifikan. Di Sulawesi Selatan, rumah adat etnis Bugis, Makassar, Toraja, dan Mandar bukan sekadar konstruksi fisik, melainkan perwujudan nilai filosofis dan identitas nasional. Namun, era globalisasi dan modernisasi memberikan tekanan yang berisiko mengikis pemahaman generasi muda terhadap warisan ini.

Rumah adat adalah struktur yang dibedakan oleh ciri-ciri khusus yang berfungsi sebagai tempat tinggal bagi kelompok etnis atau komunitas tertentu. Selain berfungsi sebagai tempat tinggal, rumah tradisional juga merupakan salah satu manifestasi ekspresi budaya yang paling signifikan dalam suatu masyarakat (Annisa, Andi, 2014). Oleh karena itu, keberadaan rumah tradisional tidak hanya dipandang sebagai konstruksi fisik. Lebih dari itu, rumah adat mewujudkan nilai-nilai filosofis dan sosial yang menggambarkan pandangan dunia dan gaya hidup masyarakat yang memeliharanya. Nilai-nilai ini juga diekspresikan melalui unsur-unsur arsitekturnya, yang melambangkan kekayaan budaya berbagai kelompok etnis di Sulawesi Selatan.

Pelestarian budaya lokal adalah tanggung jawab bersama masyarakat, pemerintah, dan generasi muda. Upaya ini bertujuan memperkuat identitas nasional, menghidupkan kembali nilai-nilai filosofis, serta memanfaatkan teknologi informasi untuk dokumentasi dan promosi budaya. Keberlanjutan budaya dapat terjaga melalui keterlibatan langsung, peningkatan pemahaman, dukungan pusat informasi budaya, dan kesadaran publik akan pentingnya tradisi lokal (Suharyanto & Wiflihani, 2024).

Data pariwisata Sulawesi Selatan tahun 2023–2024 menunjukkan adanya fluktuasi signifikan pada jumlah wisatawan, yang menandai tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pengunjung. Benteng Somba Opu, sebagai pusat pertahanan bersejarah dan taman budaya mini, memiliki potensi besar sebagai destinasi edukasi budaya. Sayangnya, saat ini terdapat kekurangan informasi komprehensif, konten interpretatif, serta terbatasnya

sumber daya digital interaktif yang dapat diakses publik. Akibatnya, nilai sejarah dan arsitektural rumah adat di kawasan tersebut belum tersampaikan secara optimal kepada masyarakat.



Gambar 1. Data Wisatawan Sulsel 2023-2024  
Sumber: BPS Sulsel (2024)

Analisis data pariwisata Sulawesi Selatan tahun 2023–2024 menunjukkan pola fluktuasi dalam jumlah wisatawan mancanegara dan nusantara. Kedatangan wisatawan mancanegara meningkat dari 10.574 pada tahun 2023 menjadi 13.491 pada tahun 2024, menunjukkan minat yang kembali meningkat di kalangan wisatawan mancanegara untuk mengunjungi Sulawesi Selatan. Sebaliknya, perjalanan wisata nusantara menurun dari 27.327,47 pada tahun 2023 menjadi 19.122,12 pada tahun 2024, meskipun volume keseluruhannya masih melebihi jumlah wisatawan mancanegara. Tren ini menyoroti ketergantungan wilayah tersebut pada pariwisata domestik sekaligus menunjukkan tantangan dalam mempertahankan keterlibatan wisatawan. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan strategi promosi dan pengembangan media informasi pariwisata yang inovatif, khususnya untuk objek wisata sejarah dan budaya seperti Benteng Somba Opu. Pemanfaatan platform digital yang edukatif dan informatif dapat membantu membangkitkan kembali minat domestik sekaligus memperluas jangkauan internasional.

Benteng Somba Opu adalah benteng bersejarah Kerajaan Gowa-Tallo, yang awalnya didirikan pada tahun 1525. Pembangunannya dimulai oleh penguasa Gowa ke-9, Daeng Matanre Karaeng Tumapa'risi' Kallonna. Pengembangan benteng kemudian dilanjutkan dan diperluas di bawah Raja Gowa ke-12, Karaeng Tunijallo. Sultan Alauddin kemudian memperkuat struktur tersebut dengan menambahkan material batu bata. Peningkatan terakhir dilakukan oleh Sultan Hasanuddin, yang menetapkan Benteng Somba Opu sebagai benteng pertahanan utama kerajaan dan pusat pemerintahan (Muhaeminah, 2014).

Saat ini, Benteng Somba Opu tidak hanya berfungsi sebagai landmark sejarah yang mencerminkan warisan Kerajaan Gowa-Tallo, tetapi juga sebagai destinasi wisata budaya yang berkembang. Situs ini memiliki taman budaya mini yang mewakili Sulawesi Selatan, tempat berbagai rumah tradisional dari kelompok etnis utama seperti Bugis, Makassar, Toraja, dan Mandar dipamerkan (Sudarwani et al., 2020). Rumah-rumah ini berfungsi lebih dari sekadar daya tarik visual, rumah-rumah ini bertindak sebagai media pendidikan untuk memperkenalkan keragaman budaya daerah kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Dengan demikian, aset sejarah dan budaya Benteng Somba Opu, bersama dengan koleksi rumah tradisionalnya, memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai destinasi wisata pendidikan berbasis budaya yang mendorong pembelajaran sekaligus mendukung pelestarian warisan budaya Sulawesi Selatan.

Meskipun demikian, saat ini masih terdapat kekurangan informasi komprehensif dan konten interpretatif yang menjelaskan sejarah Benteng Somba Opu dan rumah-rumah tradisional yang terletak di dalam kawasan. Kendala ini semakin diperparah oleh terbatasnya ketersediaan sumber daya digital interaktif yang mudah diakses oleh masyarakat luas. Akibatnya, kawasan benteng tersebut belum mencapai peran optimalnya sebagai pusat pendidikan budaya lokal. Padahal, rumah-rumah tradisional di dalam situs tersebut mengandung nilai-nilai sejarah, filosofis, dan arsitektur yang signifikan dan layak mendapat pengakuan publik yang lebih luas. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital menghadirkan peluang strategis untuk meningkatkan potensi rumah-rumah tradisional di Benteng Somba Opu, mengubah kawasan tersebut menjadi destinasi pendidikan dan rekreasi yang lebih menarik.

Kemajuan teknologi digital memberikan peluang berharga untuk menyajikan narasi budaya dengan cara yang lebih menarik, kreatif, dan selaras dengan konsumsi media kontemporer. Salah satu strategi yang sangat relevan adalah penceritaan digital (*digital storytelling*), pendekatan berbasis narasi yang mengkomunikasikan informasi melalui platform digital. Metode ini dapat diwujudkan melalui berbagai format, termasuk video animasi, situs web interaktif, dan media visual lainnya. Melalui penceritaan digital, konten budaya disampaikan tidak hanya sebagai materi pendidikan tetapi juga sebagai pengalaman yang diperkaya dengan unsur emosional dan visual. Pendekatan seperti ini memungkinkan pesan budaya menjadi lebih mudah diakses, diingat, dan berdampak, terutama bagi audiens yang lebih muda (Bernard Robin, 2001).

Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan strategi digital storytelling yang diwujudkan dalam bentuk situs web interaktif dan video animasi. Media ini sengaja dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan informasi saat ini di wilayah Benteng Somba Opu, khususnya terkait dokumentasi dan presentasi profil rumah adat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk meningkatkan pendidikan budaya bagi masyarakat luas dengan menawarkan sumber belajar yang lebih komprehensif dan mudah diakses. Di luar nilai edukatifnya, platform ini juga dimaksudkan untuk memperkuat promosi pariwisata lokal melalui pendekatan digital yang modern dan luas jangkauannya. Dengan cara ini, rumah adat tidak hanya dilestarikan sebagai warisan fisik, tetapi dikontekstualisasikan kembali sebagai instrumen komunikasi budaya yang dinamis, tetap menarik, bermakna, dan relevan di era kontemporer.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media digital berbasis *digital storytelling* tentang rumah adat di Benteng Somba Opu sebagai sarana edukasi dan promosi budaya, dengan fokus pada tahap perancangan, pengembangan, penyempurnaan produk, serta uji coba terbatas untuk mengetahui efektivitas dan respons pengguna. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yaitu pendekatan instruksional yang sistematis, terstruktur, dan berurutan untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai kebutuhan pengguna dan tujuan penelitian (Branch, 2009).

### 2.1 Desain Penelitian

Model ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran maupun media informasi. Pendekatan ini dinilai relevan dan sesuai untuk mendukung tujuan penelitian. Dalam konteks pengembangan media digital berbasis digital storytelling mengenai rumah adat di Benteng Somba Opu, ADDIE memberikan kerangka kerja yang terstruktur. Model ini memandu peneliti dalam merancang dan menghasilkan media yang efektif sebagai sarana edukasi dan promosi budaya lokal. Proses pengembangannya terdiri atas lima tahapan berurutan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang saling berkaitan untuk mencapai hasil yang optimal.



Gambar 2 Desain Penelitian

Melalui alur ADDIE, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media digital berupa video animasi dan website, tetapi juga memastikan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai sarana edukatif dan promosi budaya. Dengan uji coba pengguna dan analisis skala Likert, efektivitas media dapat dinilai secara terukur. Model ini membantu proses pengembangan agar lebih terarah dan sistematis, sehingga produk akhir dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman budaya lokal di masyarakat, khususnya generasi muda.

### 2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat secara langsung maupun memiliki pengetahuan mendalam terkait rumah adat di Benteng Somba Opu. Populasi mencakup tokoh budaya, pengelola rumah adat, serta pengguna media digital yang dikembangkan. Tokoh budaya dan pengelola berperan sebagai narasumber untuk memberikan informasi mengenai sejarah, filosofi, serta nilai budaya rumah adat. Sementara itu, untuk menguji efektivitas digital storytelling sebagai media edukasi dan promosi. Populasi penelitian mencakup pelajar,

mahasiswa, dan masyarakat umum yang dapat memahami isi media serta memberikan penilaian terhadap efektivitasnya sebagai media edukasi dan promosi budaya.

Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria responden yang dijadikan sampel antara lain adalah berusia lima belas tahun, mahasiswa dan pelajar, memiliki ketertarikan terhadap budaya lokal atau pariwisata budaya, mampu mengakses media digital (video animasi dan website), berisi mengisi kuesioner penilaian

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang responden, yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum yang pernah atau berminat mengunjungi Benteng Somba Opu. Sampel ini digunakan untuk mengukur efektivitas media digital storytelling berdasarkan hasil kuesioner skala Likert.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap penelitian:

#### Wawancara Mendalam (*In-depth interview*)

Wawancara dilakukan secara langsung dengan narasumber yang memiliki pengetahuan serta keterlibatan terhadap rumah adat di Benteng Somba Opu. Narasumber yang dilibatkan meliputi tokoh adat, budayawan, pengelola situs, dan pihak terkait lainnya. Kegiatan wawancara bertujuan untuk menggali informasi yang komprehensif dan kontekstual. Informasi tersebut mencakup aspek sejarah, struktur bangunan, makna simbolik, serta filosofi rumah adat. Data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan konten digital storytelling.

#### Studi Literatur

Selain menggunakan Teknik wawancara untuk mengumpulkan informasi mengenai rumah adat. Peneliti juga mengumpulkan data menggunakan studi literatur, Studi literatur dilakukan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan komprehensif mengenai rumah adat yang terdapat di kawasan Benteng Somba Opu, khususnya yang berkaitan dengan sejarah, arsitektur, nilai-nilai budaya, filosofi, dan fungsi sosial rumah adat tersebut dalam kehidupan masyarakat lokal. Informasi ini menjadi landasan penting dalam penyusunan konten media digital berbasis digital storytelling, yang ditujukan untuk menyampaikan pesan budaya secara menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda serta wisatawan.

#### Observasi Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung di kawasan Benteng Somba Opu untuk memahami kondisi fisik rumah adat dan lingkungan sekitarnya. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi situasi nyata yang berkaitan dengan objek penelitian. Melalui observasi, peneliti juga mengamati pola interaksi pengunjung dengan rumah adat dan fasilitas yang tersedia. Data hasil pengamatan memberikan gambaran kontekstual mengenai kebutuhan informasi dan potensi pengembangan media. Temuan tersebut selanjutnya dimanfaatkan sebagai dasar dalam merancang konten visual yang sesuai dan realistis dalam media digital storytelling.

#### Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data visual maupun tertulis yang berkaitan dengan rumah adat. Data tersebut meliputi foto, video, brosur, arsip, serta catatan sejarah yang relevan dengan objek penelitian. Dokumentasi berperan penting dalam memperkuat keakuratan dan kelengkapan informasi yang dikaji. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan terhadap proses pengembangan media digital yang dirancang oleh peneliti. Hasil akhir media yang dikembangkan turut didokumentasikan sebagai bagian dari bukti penelitian.

#### Uji Validasi Meteri dan Sistem

##### a. Uji Validasi Materi Sejarah dan Budaya

Data validasi materi dikumpulkan menggunakan teknik angket (kuesioner) yang ditujukan kepada para ahli (*expert judgment*), yaitu akademisi atau praktisi yang memiliki kepakaran di bidang sejarah dan budaya. Teknik ini bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan produk dari aspek substansi isi. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi yang mencakup penilaian terhadap keakuratan fakta sejarah Benteng Somba Opu, kedalaman filosofi rumah adat, serta ketepatan alur narasi Digital Storytelling yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari tahap ini berupa skor penilaian kuantitatif dan catatan saran kualitatif yang digunakan sebagai acuan revisi produk sebelum diujicobakan.

## b. Uji Validasi Sistem (*Blackbox Testing*)

Pengumpulan data untuk validasi sistem dilakukan menggunakan metode pengujian kotak hitam atau *Blackbox Testing*. Teknik ini berfokus pada pengujian fungsionalitas perangkat lunak tanpa melihat struktur kode internalnya. Data dikumpulkan melalui lembar observasi pengujian untuk memastikan bahwa seluruh fitur dalam website seperti tombol navigasi, pemutaran video animasi, tautan (hyperlink), dan tampilan antarmuka dapat beroperasi sesuai fungsinya dan bebas dari kesalahan (error). Pengujian ini dilakukan untuk menjamin bahwa sistem berjalan stabil dan responsif saat diakses oleh pengguna akhir.

## Uji Coba dan Tanggapan Pengguna

Setelah media digital storytelling selesai dikembangkan, peneliti melaksanakan uji coba terbatas terhadap sekelompok pengguna. Pengguna yang dilibatkan meliputi mahasiswa, pelajar, serta pengunjung umum yang sesuai dengan target audiens. Kegiatan ini bertujuan mengevaluasi efektivitas media yang telah dirancang. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner terbuka untuk menggali pemahaman dan kesan pengguna. Umpan balik yang diperoleh menjadi dasar dalam tahap evaluasi dan penyempurnaan media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari kuesioner uji coba pengguna akan dianalisis untuk mengukur dua aspek utama, yaitu tingkat kebergunaan sistem (usability) dan tingkat efektivitas media (edukasi dan promosi).

Analisis Uji kegunaan (*System Usability Scale*), Data hasil kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dianalisis menggunakan aturan perhitungan standar yang ditetapkan oleh Brooke (1996). Instrumen ini menggunakan Skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju).

Skor SUS =  $[\sum (Q \text{ ganjil} - 1) + \sum (5 - \text{Genap})] \times 2,5$

$\sum (Q \text{ ganjil} - 1)$  adalah Jumlah skor untuk seluruh pertanyaan bernomor ganjil, Untuk setiap pertanyaan ganjil (yang bernada positif), skor yang diberikan oleh responden harus dikurangi 1.  $\sum (5 - \text{Genap})$  adalah Jumlah skor untuk seluruh pertanyaan bernomor genap, Untuk setiap pertanyaan genap (yang bernada negatif), nilai kontribusinya adalah 5 dikurangi skor yang diberikan responden. Ini dilakukan untuk membalikkan nilai (*reverse scoring*) agar pernyataan negatif selaras dengan nilai positif.

Hasil perhitungan skor rata-rata dari seluruh responden kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori kelayakan menurut Bangor et al (2009) sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi skor sus

| Rentang Skor | Grade | Adjective Rating | Acceptability  |
|--------------|-------|------------------|----------------|
| >80,3        | A     | Excellent        | Acceptable     |
| 68,0 – 80,3  | B     | Good             | Acceptable     |
| 68,0         | C     | PoorMarginal     | PoorMarginal   |
| 51,0 – 67,9  | D     | PoorMarginal     | PoorMarginal   |
| < 51,0       | F     | Awful            | Not Acceptable |

Analisis efektivitas media, analisis ini digunakan untuk mengukur efektivitas website sebagai media edukasi dan promosi berdasarkan instrumen kuesioner 13 butir pernyataan efektivitas. Data dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan dari total skor yang diperoleh. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut (adaptasi dari Arikunto):

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

P = Persentase kelayakan (efektivitas)

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban yang diperoleh dari responden

$\sum x_i$  = Jumlah skor ideal (Skor maksimal  $\times$  Jumlah Respoden)

Hasil perhitungan persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kriteria efektivitas untuk menentukan kelayakan media. Penelitian ini menggunakan skala konversi kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi uji efektivitas media

| Persentase (%) | Kriteria       | Tingkat Kelayakan                 |
|----------------|----------------|-----------------------------------|
| 81% – 100%     | Sangat Efektif | Sangat Layak (Tidak Perlu Revisi) |
| 61% – 80%      | Efektif        | Layak (Tidak Perlu Revisi)        |
| 41% – 60%      | Cukup Efektif  | Cukup Layak (Perlu Revisi Kecil)  |
| 21% – 40%      | Kurang Efektif | Kurang Layak (Perlu Revisi Besar) |
| < 21%          | Tidak Efektif  | Tidak Layak (Ganti Media)         |

### 3. Hasil dan Diskusi

Benteng Somba Opu didirikan pada tahun 1525 oleh Raja Gowa ke-9, Daeng Matanre Karaeng Tumapa'risi' Kallonna. Pada masa kejayaannya, benteng ini memegang peran krusial sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa-Tallo, benteng pertahanan militer, serta pelabuhan niaga internasional yang ramai dikunjungi pedagang dari Eropa, Asia, dan Timur Tengah. Namun, pasca Perjanjian Bongaya pada tahun 1669, benteng ini hancur akibat serangan VOC dan sempat terkubur oleh endapan Sungai Jeneberang selama ratusan tahun sebelum akhirnya ditemukan kembali oleh para arkeolog pada tahun 1980.

Setelah ditemukan kembali, reruntuhan benteng dipugar dan direvitalisasi menjadi kawasan wisata budaya yang terletak di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Di dalam kompleks benteng ini, pengunjung dapat menemukan berbagai replika rumah tradisional yang mewakili suku-suku utama di Sulawesi Selatan, seperti Makassar, Bugis, Toraja, dan Mandar. Setiap rumah adat menampilkan karakteristik arsitektur, elemen struktural, dan motif dekoratif yang khas, sehingga berfungsi sebagai media edukasi visual yang efektif bagi para wisatawan.

Perpaduan antara nilai sejarah yang mendalam, kekayaan arsitektur rumah adat, dan koleksi museum yang komprehensif menjadikan Benteng Somba Opu sebagai destinasi wisata edukasi dan budaya yang sangat potensial. Lokasinya yang strategis dan dekat dengan pusat Kota Makassar juga membuatnya sangat mudah diakses. Guna memaksimalkan potensi besar tersebut, penelitian ini berfokus pada pengoptimalan promosi dan penyampaian informasi mengenai situs cagar budaya ini melalui media website.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pendekatan ini digunakan sebagai kerangka kerja dalam proses pengembangan produk. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang terstruktur dan relevan dengan tujuan penelitian (Branch, 2009). Berikut adalah uraian hasil pada setiap tahapan:

#### 3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil analisis melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, ditemukan bahwa penyajian informasi sejarah Benteng Somba Opu dan rumah adat Sulawesi Selatan saat ini masih bersifat terbatas dan konvensional. Ketiadaan media digital yang terintegrasi membuat penyampaian informasi tersebut kurang menarik, khususnya bagi generasi muda. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sebuah media interaktif berbasis digital storytelling yang mampu menggabungkan unsur edukasi sekaligus promosi budaya lokal.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkanlah sebuah platform website yang terintegrasi dengan konten video animasi. Website dipilih karena sifatnya yang fleksibel dengan jangkauan luas untuk pusat informasi dan promosi pariwisata, sementara video animasi digunakan untuk memvisualisasikan narasi sejarah serta filosofi arsitektur secara dinamis. Sinergi kedua media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman edukasi budaya yang komprehensif, menghibur, dan lebih relevan dengan preferensi visual generasi muda.

#### 3.2. Tahap Perancangan (*design*)

Peneliti mengawali tahap perancangan dengan menyusun struktur website dan video animasi sebagai instrumen digital storytelling. Proses desain kedua media tersebut diarahkan agar sepenuhnya selaras dengan karakteristik budaya Sulawesi Selatan. Penyelarasan ini dilakukan melalui pemilihan elemen teknis yang cermat, mulai dari skema warna hingga jenis tipografi. Seluruh komponen visual tersebut dirancang khusus untuk merepresentasikan identitas budaya lokal secara autentik.

Untuk memperkuat penyampaian nilai sejarah dan budaya lokal, media digital storytelling ini dirancang menggunakan karakter animasi khusus. Karakter-karakter animasi hadir sebagai representasi dari keragaman budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Setiap tokoh ditampilkan dengan busana adat serta latar rumah tradisional yang sesuai dengan identitas etnis masing-masing. Desain visual yang menarik ini sengaja dibuat untuk memikat perhatian audiens, terutama dari kalangan generasi muda. Harapannya, penggunaan visual tersebut dapat memudahkan pemahaman masyarakat terhadap kekayaan budaya di kawasan Benteng Somba Opu.

### 3.3 Tahap Pengembangan (*development*)

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat lima video animasi yang telah berhasil dibuat. Kelima judul video tersebut meliputi "Jejak Kejayaan Kerajaan Gowa di Benteng Somba Opu", "Menelusuri Jejak Ilmu dan Keberanian di Museum Karaeng Pattingalloang", "Cerita Dari Tanah Tinggi: Filosofi Rumah Tongkonan", "Balla Labbirina Ujung Pandang: Rumah Adat Makassar yang Penuh Simbol Kehidupan", serta "Boyang: Simbol Kebijaksanaan dan Identitas Masyarakat Mandar".



Gambar 3. Hasil Pengembangan Video Animasi  
(Sumber: <https://bentengsombaopu.com/>)

Identitas visual animasi yang telah dikembangkan secara jelas menunjukkan kekayaan dan keanekaragaman budaya daerah. Karakter pada setiap video menampilkan representasi budaya melalui penggunaan baju adat dari empat etnis besar di Sulawesi Selatan. Keempat etnis tersebut meliputi Makassar, Bugis, Toraja, dan Mandar yang masing-masing memiliki ciri khas tersendiri. Video animasi yang telah dikembangkan ini direncanakan untuk diunggah ke platform YouTube sebagai media publikasi dan edukasi. Selain itu, video tersebut juga akan disematkan pada website Benteng Somba Opu untuk mendukung penyebaran informasi budaya kepada masyarakat luas.

Pada tahap implementasi, rancangan antarmuka dan struktur website Benteng Somba Opu diwujudkan menjadi sistem fungsional yang interaktif menggunakan *Visual Studio Code* sebagai editor kodenya. Website ini dikembangkan dengan menerapkan kombinasi tiga teknologi utama: *HTML* untuk membangun struktur halaman dan konten, *CSS* untuk mengatur estetika visual bertema budaya Sulawesi Selatan melalui elemen warna maroon, emas, serta motif khas daerah, dan *JavaScript* untuk menambahkan interaktivitas seperti respons navigasi, tombol aksi, hingga pemutaran video demi mengoptimalkan pengalaman pengguna.

Setelah proses pengembangan website Benteng Somba Opu berbasis HTML, CSS, dan JavaScript selesai, dilakukan peninjauan menyeluruh untuk memastikan fungsionalitas, estetika, dan kemudahan navigasi berjalan sesuai rancangan sebelum dipublikasikan. Hasil pengembangan tersebut telah terealisasi dengan baik mengusung desain bertema budaya Sulawesi Selatan dan dilengkapi dengan tiga menu navigasi utama, yaitu Beranda, Galeri, dan Storytelling. Struktur navigasi ini dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengeksplorasi berbagai

informasi terkait kawasan Benteng Somba Opu beserta rumah-rumah adat di dalamnya secara sistematis dan menarik.



Gambar 4. Hasil Pengembangan Website Benteng Somba Opu  
(Sumber: <https://bentengsombaopu.com/>)

### 3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba pengguna, Tahapan uji coba pengguna melibatkan mahasiswa, pelajar, masyarakat umum, dan wisatawan Benteng Somba Opu untuk menilai aspek kemudahan penggunaan (*usability*), kejelasan informasi, serta kenyamanan navigasi dan tampilan website. Dalam prosesnya, pengguna diminta mengeksplorasi seluruh fitur yang tersedia sebelum mengisi kuesioner evaluasi berbasis model *System Usability Scale* (SUS) serta instrumen penilaian konten sejarah dan budaya. Hasil dan masukan dari pengujian ini berfungsi sebagai dasar perbaikan untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas website sebagai media edukasi serta promosi rumah adat di kawasan Benteng Somba Opu.

### 3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil uji kegunaan website menggunakan model SUS Data uji coba diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh 85 responden setelah mengakses website Benteng Somba Opu. Instrumen yang digunakan adalah SUS yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5 untuk menilai aspek *usability* dan kenyamanan pengguna. Data mentah tersebut kemudian diolah menggunakan rumus standar SUS, yakni mengurangi skor item ganjil dengan 1 dan mengurangi skor item genap dari 5, lalu mengalikan total skor keseluruhan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir.

Tabel 3. Hasil Skor SUS

| R  | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Skor |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|------|
| R1 | 5  | 4  | 4  | 5  | 3  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5   | 45   |
| R2 | 4  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 95   |
| R3 | 4  | 1  | 1  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 2   | 55   |

| R                | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Skor        |
|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-------------|
| R4               | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 3  | 5  | 2  | 5  | 4   | 72,5        |
| R5               | 4  | 2  | 5  | 2  | 4  | 2  | 5  | 1  | 4  | 1   | 85          |
| R6               | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 50          |
| R7               | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5   | 52,5        |
| R8               | 5  | 4  | 4  | 5  | 3  | 5  | 5  | 4  | 4  | 5   | 45          |
| R85              | 5  | 4  | 3  | 4  | 4  | 1  | 4  | 1  | 4  | 5   | 62,5        |
| <b>Rata-rata</b> |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     | <b>74,5</b> |

Tabel di atas menunjukkan rincian jawaban dari responden untuk setiap variabel pertanyaan. Kolom “R” adalah kolom responden, Kolom Q1 hingga Q10 merepresentasikan skor mentah yang diberikan responden, sedangkan kolom 'Skor' merupakan hasil konversi nilai akhir per individu.

Berdasarkan perhitungan dari keseluruhan data responden yang berjumlah 85 orang, diperoleh total skor kumulatif dari hasil pengisian kuesioner System Usability Scale (SUS). Dari total skor tersebut, didapatkan nilai rata-rata (mean) skor SUS sebesar 74,5. Nilai rata-rata ini menunjukkan tingkat kegunaan website berdasarkan persepsi pengguna setelah melakukan uji coba secara langsung. Angka 74,5 tersebut menjadi hasil akhir pengukuran tingkat kebergunaan sistem yang selanjutnya akan dianalisis lebih mendalam pada bagian pembahasan. Hasil ini juga menjadi indikator awal dalam menilai kualitas interaksi pengguna terhadap website Benteng Somba Opu.

Untuk mengukur efektivitas website sebagai media edukasi dan promosi, dilakukan penyebaran kuesioner yang terdiri dari 13 butir pernyataan. Setiap pernyataan dirancang untuk menilai sejauh mana website mampu menyampaikan informasi sejarah dan budaya secara informatif, menarik, dan mudah dipahami. Responden diminta memberikan tanggapan menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan terhadap setiap pernyataan. Hasil tanggapan responden kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas website dalam mendukung fungsi edukasi dan promosi Benteng Somba Opu. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam menilai keberhasilan pengembangan media digital storytelling yang telah dibuat.

Data yang diperoleh dari 85 responden kemudian direkapitulasi untuk mendapatkan total skor dan persentase kelayakan pada setiap butir pertanyaan. Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi penilaian efektivitas website:

Tabel 4. Skor efektivitas Media

| No | Pernyataan                                                                                               | Total Skor | Persentase |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|
| 1. | Website ini menambah pengetahuan saya tentang Benteng Somba Opu dan rumah adat rumah adat di sulsel.     | 355        | 83%        |
| 2. | Informasi yang disajikan dalam website ini mudah dipahami.                                               | 358        | 84%        |
| 3. | Website ini menyajikan informasi benteng somba opu dan filosofi rumah adat secara jelas.                 | 361        | 84%        |
| 4. | Saya merasa tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentang budaya lokal setelah menggunakan website ini. | 358        | 84%        |
| 5. | Penyampaian cerita dalam website ini membuat saya memahami fungsi rumah adat.                            | 361        | 84%        |

| No               | Pernyataan                                                                                        | Total Skor | Persentase   |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------|
| 6.               | Website ini menarik perhatian saya untuk mengunjungi Benteng Somba Opu.                           | 353        | 83%          |
| 7.               | Penyajian website ini meningkatkan minat saya terhadap budaya lokal Sulawesi Selatan.             | 362        | 85%          |
| 8.               | Website ini dapat menjadi sarana promosi budaya yang menarik bagi wisatawan.                      | 367        | 86%          |
| 9.               | Tampilan website ini memperkuat citra budaya lokal yang unik.                                     | 361        | 84%          |
| 10.              | Saya akan merekomendasikan website ini kepada orang lain untuk mengenal sejarah dan budaya lokal. | 360        | 84%          |
| 11.              | Narasi dalam animasi mudah dipahami dan runtut.                                                   | 356        | 83%          |
| 12.              | Visual animasi (gambar, warna, efek) mendukung penyampaian pesan budaya.                          | 361        | 84%          |
| 13.              | Animasi membuat saya tertarik untuk menonton hingga selesai.                                      | 358        | 84%          |
| <b>Rata-rata</b> |                                                                                                   |            | <b>84,5%</b> |

Tabel di atas memperlihatkan distribusi penilaian responden terhadap 13 indikator efektivitas website. Setiap butir pernyataan dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian efektivitas berdasarkan penilaian pengguna. Persentase pencapaian dihitung melalui perbandingan antara total skor aktual yang diperoleh dari responden dengan skor ideal atau skor maksimum yang seharusnya dapat dicapai. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana setiap indikator telah memenuhi kriteria efektivitas sebagai media edukasi dan promosi. Hasil persentase tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menilai tingkat keberhasilan website dalam menyampaikan informasi budaya secara optimal.

### 3.6 Diskusi

Uji kegunaan website menggunakan *System Usability Scale* (SUS), Berdasarkan hasil uji coba menggunakan SUS menghasilkan skor rata-rata 74,5. Mengacu pada standar Bangor et al (2008), skor ini menempatkan Website Benteng Somba Opu pada kategori “baik” (Good), dan tingkat penerimaan “dapat diterima” (Acceptable). Dominasi responden pada rentang usia 15-23 tahun (51,8%) merepresentasikan generasi “Digital Natives” (Prensky, 2001) yang memiliki standar tinggi terhadap interaksi digital. Penerimaan positif dari kelompok ini, yang tercermin dalam skor SUS kategori “Good”, mengonfirmasi bahwa elemen multimedia seperti video animasi dan galeri virtual yang disajikan telah sesuai dengan gaya belajar dan preferensi navigasi generasi digital saat ini.

Hasil pengujian *usability* pada website Benteng Somba Opu menunjukkan skor rata-rata System Usability Scale (SUS) sebesar 74,5, yang termasuk dalam kategori Acceptable dengan Grade B. Nilai tersebut menunjukkan bahwa website memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Temuan ini selaras dengan penelitian terbaru yang dilakukan oleh Adnyani et al. (2025) terkait pengembangan website Desa Wisata Keliki sebagai media promosi potensi lokal. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan website berbasis digital mampu meningkatkan aksesibilitas informasi serta daya tarik promosi wisata. Keselarasan hasil penelitian ini memperkuat bahwa pemanfaatan media digital berbasis website efektif digunakan sebagai sarana edukasi dan promosi budaya.

Uji efektivitas aspek edukasi, Berdasarkan analisis butir pernyataan, website terbukti mampu meningkatkan pemahaman akademik responden terhadap dua objek utama, yaitu sejarah kawasan Benteng Somba Opu dan filosofi rumah adat. Website dinilai mampu menyajikan informasi secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini dibuktikan oleh tingginya skor pada pernyataan pertama, di mana 83% responden menyatakan bahwa website menambah pengetahuan mereka mengenai Benteng Somba Opu dan rumah adat di Sulawesi Selatan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa website berhasil menjalankan fungsinya sebagai media edukasi budaya. Dengan demikian, penyajian materi melalui media digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman pengguna terhadap nilai sejarah dan budaya daerah.

Selain itu, implementasi digital storytelling dalam website ini diwujudkan melalui fitur video animasi yang mengintegrasikan narasi audio, teks, dan visual bergerak. Penggabungan berbagai elemen multimedia tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta memudahkan pengguna dalam memahami informasi sejarah dan budaya. Berdasarkan hasil uji efektivitas, fitur video animasi terbukti menjadi elemen kunci dalam menyampaikan pesan edukasi budaya secara lebih komunikatif dan interaktif. Penyajian informasi melalui animasi membantu pengguna memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan penyampaian teks saja. Dengan demikian, fitur digital storytelling berperan penting dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi budaya pada website.

Kualitas struktur narasi divalidasi secara signifikan oleh butir pernyataan ke-11, di mana 83% responden menilai narasi dalam animasi mudah dipahami dan disajikan secara runtut. Tingginya tingkat pemahaman terhadap alur cerita ini mengonfirmasi penerapan salah satu dari tujuh elemen Digital Storytelling menurut Robin (2008), yaitu prinsip Ekonomi (Economy) atau efisiensi. Prinsip ini menekankan pentingnya menyederhanakan cerita dengan konten yang padat secukupnya untuk menghindari kelebihan beban informasi. Dengan menerapkan prinsip efisiensi ini, kompleksitas sejarah Benteng Somba Opu dan rumah adat berhasil dikemas menjadi skrip yang sistematis sehingga mudah diserap oleh pengguna website.

Uji efektivitas aspek promosi, Selain itu, implementasi digital storytelling dalam website ini diwujudkan melalui fitur video animasi yang mengintegrasikan narasi audio, teks, dan visual bergerak. Penggabungan berbagai elemen multimedia tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta memudahkan pengguna dalam memahami informasi sejarah dan budaya. Berdasarkan hasil uji efektivitas, fitur video animasi terbukti menjadi elemen kunci dalam menyampaikan pesan edukasi budaya secara lebih komunikatif dan interaktif. Penyajian informasi melalui animasi membantu pengguna memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan penyampaian teks saja. Dengan demikian, fitur digital storytelling berperan penting dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi budaya pada website.

Kualitas struktur narasi divalidasi secara signifikan oleh butir pernyataan ke-11, di mana 83% responden menilai narasi dalam animasi mudah dipahami dan disajikan secara runtut. Tingginya tingkat pemahaman terhadap alur cerita ini mengonfirmasi penerapan salah satu dari tujuh elemen Digital Storytelling menurut Robin (2008), yaitu prinsip Ekonomi (Economy) atau efisiensi. Prinsip ini menekankan pentingnya menyederhanakan cerita dengan konten yang padat secukupnya untuk menghindari kelebihan beban informasi. Dengan menerapkan prinsip efisiensi ini, kompleksitas sejarah Benteng Somba Opu dan rumah adat berhasil dikemas menjadi skrip yang sistematis sehingga mudah diserap oleh pengguna website.

Tingginya antusiasme dan respon positif terhadap visual animasi ini relevan dengan pendapat Mossberg (2008) mengenai pemasaran pengalaman (experience marketing). Mossberg menyatakan bahwa salah satu cara meningkatkan ketertarikan wisatawan adalah melalui pendekatan storytelling. Ketika kisah budaya disampaikan secara menarik (melalui dukungan visual yang kuat), wisatawan cenderung lebih tertarik untuk terlibat secara emosional dan merasakan 'momen kegembiraan' (*moment of joy*).

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media digital storytelling berupa video animasi dan website, dapat disimpulkan bahwa implementasi digital storytelling rumah adat di Benteng Somba Opu telah berhasil dirancang berupa website sebagai media edukasi dan promosi budaya. Implementasi digital storytelling dikembangkan dengan metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation, Evaluation*) Website ini mengintegrasikan fitur video animasi rumah adat, galeri virtual, dan informasi rumah adat dalam satu platform terpadu. Hasil penilaian akhir terhadap pengembangan media digital storytelling ini memberikan hasil yang memuaskan. Melalui kuesioner yang disebarkan kepada 85 responden, video animasi yang diproduksi berhasil meraih skor rata-rata 84%. Angka tersebut menegaskan bahwa media yang dirancang tidak hanya menarik secara

visual, tetapi juga efektif dan mudah dipahami sebagai sarana penyampaian informasi. Sedangkan, Uji efektivitas website digital storytelling Benteng Somba Opu terhadap 85 responden menunjukkan bahwa website berhasil menjalankan fungsi gandanya dengan kinerja yang memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata efektivitas gabungan (edukasi dan promosi) sebesar 84,5% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara spesifik, keberhasilan fungsi edukasi tervalidasi oleh respon positif dari dominasi 51,8% responden kalangan pelajar/mahasiswa, sedangkan fungsi promosi terbukti efektif melalui tingginya minat berkunjung yang ditunjukkan oleh responden masyarakat umum.

## Referensi

1. Annisa, Andi, A. (2014). Karakteristik Asitektur Rumah Adat Wajo di Kompleks Miniatur Budaya Sulawesi Selatan Benteng Sombaopu Makassar. *Teknosains*, 8(1), 227–240.
2. Bernard Robin. (2001). A review of australian neoseiulus hughes and typhlodromips de leon. *Invertebrate Taxonomy*, 15(1), 73–158.
3. Muhaeminah. (2014). Benteng Somba Opu Perspektif Sejarah Berdasarkan Batu Bata. *Jurnal Arkeologi Papua*, 6(1), 57–67. <https://doi.org/10.24832/papua.v6i1.43>
4. Sudarwani, M. M., Eni, S. P., & Sir, M. M. (2020). Kajian Revitalisasi Kawasan Benteng Somba Opu Sebagai Kawasan Bersejarah. *Arsitektura*, 18(2), 185. <https://doi.org/10.20961/arst.v18i2.42223>
5. Suharyanto, A., & Wiflihani, W. (2024). Preserving Local Culture in the Era of Globalization: Balancing Modernity and Cultural Identity. *Path of Science*, 10(3), 5001–5005. <https://doi.org/10.22178/pos.102-16>
6. Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
7. Mossberg, L. (2008). Extraordinary experiences through storytelling. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210. <https://doi.org/10.1080/1502250802532443>
8. Siliutina, I., Tytar, O., Barbash, M., Petrenko, N., & Yepyk, L. (2024). Cultural preservation and digital heritage: challenges and opportunities. *Revista Amazonia Investiga*, 14(75), 262–273. <https://doi.org/10.34069/ai/2024.75.03.22>
9. Branch, RM (2009). *Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE*. New York, NY: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
10. Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
11. Kim, H.-J., Park, S.-Y., & Park, H.-Y. (2018). A Study on the Effect of Storytelling Marketing on Brand Image and Brand Attitude. *International Convergence Management Association*, 6(4), 1–16. <https://doi.org/10.20482/jemm.2018.6.4.1>
12. Kaul, V. (2020). The Digital Communications Revolution. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 2(3), 113–130. <https://doi.org/10.29333/ojcm/2392>
13. Huertas, A., Moreno, A., & Pascual, J. (2021). Place branding for smart cities and smart tourism destinations: Do they communicate their smartness? *Sustainability (Switzerland)*, 13(19), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su131910953>
14. Fanea-Ivanovici, M., & Pana, M. C. (2020). From Culture to Smart Culture. How Digital Transformations Enhance Citizens' Well-Being through Better Cultural Accessibility and Inclusion. *IEEE Access*, 8, 37988–38000. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2975542>
15. Makkelo, I. D. (2020). Sejarah Makassar dan Tradisi Literasi. *Lembaran Sejarah*, 15(1), 30. <https://doi.org/10.22146/lembaran-sejarah.59523>
16. Anholt, S. (2008). Place branding: Is it marketing, or isn't it? *Place Branding and Public Diplomacy*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.1057/palgrave.pb.6000088>
17. Jumardi, J. (2022). Sejarah Lokal dan Public history (Sejarah Bagi Masyarakat). *Chronologia*, 3(3), 100–107. <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i3.8921>
18. Hayati, R. (2014). Pemanfaatan Bangunan Bersejarah Sebagai Wisata Warisan Budaya Di Kota Makassar. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 01, 1–42. <https://doi.org/10.24843/jumpa.2014.v01.i01.p01>
19. Yuliansa, B. H., Satria, D., Kartika, Y., Sugiyanto, E., Isnaeni, S., Rianto, A., & Sakhi, T. E. (2023). Pengembangan Website Desa Sebagai Sarana Sistem Informasi Potensi Wisata Desa. *Journal of Community Service (JCOS)*, 1(3), 127–136. <https://doi.org/10.56855/jcos.v1i3.460>
20. Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.