

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN ASET BUDAYA PADA BENTENG KERATON KESULTANAN BUTON BERBASIS WEB

Muhammad Mukmin¹, Rusnina²

¹ Dosen Program Studi Teknik Informatika

² Mahasiswa Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau

Sulawesi Tenggara

Moeksa33@gmail.com, rus_nina@gmail.com

ABSTRAK

Benteng Keraton Buton adalah bekas peninggalan Kesultanan Wolio/Buton dan biasa disebut Benteng Keraton Wolio. Benteng Keraton ini juga masuk *Guinness of Record* tahun 2006 dan rekor MURI sebagai benteng terluas di dunia. Pendataan benda-benda sejarah dan aset budaya leluhur yang ada di Benteng Keraton Buton belum mempunyai wadah atau media yang mempublikasikan secara detail tentang rincian nama-nama serta jumlah aset yang masih ada di Benteng Keraton Buton. Sehingga dibutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan pendataan aset budaya pada Benteng Keraton Buton. Penelitian bertujuan untuk merancang dan membuat sistem informasi pendataan aset budaya peninggalan leluhur pada Benteng Keraton Kesultanan Buton berbasis web. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara dengan pengelola museum. Penelitian menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah pendataan aset budaya peninggalan leluhur yang ada di Benteng Kesultanan Buton sehingga benda-benda peninggalan leluhur dapat terlestarikan dan masyarakat dapat mengetahui informasi jumlah aset yang masih terlestarikan.

Kata Kunci : Aset Budaya, Benteng Keraton, Buton, Sitem Informasi.

ABSTRACT

Buton Palace Fortress is a former heritage of the Wolio / Buton Sultanate and is commonly called the Keraton Wolio Fort. The Palace Fortress also entered the 2006 Guinness of Records and the MURI record as the largest fortress in the world. The collection of historical objects and ancestral cultural assets in the Palace of Buton does not yet have a container or media that publish in detail about the details of the names and the number of assets that still exist in the Buton Palace Fortress. So we need a system that can do cultural asset data collection at the Buton Palace Fortress. The research aims to design and create an information system for collecting cultural assets from ancestral heritage at the web-based Fortress of the Sultanate of Buton. Data collection methods used are observation and interviews with museum managers. Research has produced an information system that can facilitate the collection of cultural assets inherited from the ancestors of the Buton Sultanate Fortress so that ancestral heritage can be preserved and the public can find information on the number of assets that are still preserved.

Keyword: Cultural Assets, Palace Fortress, Buton, Information System.

1. PENDAHULUAN

Pendataan benda-benda sejarah dan aset budaya yang ada di Benteng Keraton Buton belum mempunyai wadah atau media yang mempublikasikan secara detail tentang rincian nama-nama serta jumlah aset yang masih ada di Benteng Keraton Buton. Sehingga dibutuhkan suatu

sistem yang dapat melakukan pendataan aset budaya pada Benteng Keraton Buton.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan judul Rancang Bangun Pendataan Koleksi Benda-Benda Museum Ranggawarsita Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pendataan benda-benda koleksi

museum serta memudahkan pengiriman data yang sebelumnya disimpan di komputer lokal dapat dikirimkan ke *web service* dengan menggunakan koneksi internet. Kesimpulan penelitian yaitu dengan adanya aplikasi ini, maka pihak museum dapat melakukan pendataan koleksi benda dengan mudah dan aplikasi ini sangat berguna sebagai alat bantu kerja yang dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas melakukan pendataan (Junaedy, 2015).

Penelitian selanjutnya yaitu dengan Perancangan Dan Implementasi Koleksi Museum Berbasis Web Pada Museum Ranggawarsita Jawa Tengah. Tujuan penelitian yaitu untuk membuat sebuah sistem informasi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan koleksi bersejarah yang ada di Museum Ranggawarsita. Kesimpulan penelitian yaitu dengan adanya aplikasi website Museum Ranggawarsita Jawa Tengah yang dibuat diharapkan membantu untuk mensosialisasikan tentang keberadaan museum serta untuk mengenalkan museum Ranggawarsita kepada masyarakat Indonesia khususnya Jawa Tengah (Muhamad, 2015).

Penelitian lainnya dengan judul Sistem Informasi E-Museum Sebagai Media Penyajian Informasi Benda-Benda Sejarah Dan Budaya Di Sumatera Selatan. Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi e-museum benda-benda sejarah dan budaya di Sumatera Selatan berbasis web dengan menggunakan *framework*. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi e-museum yang dibuat diharapkan akan sangat membantu masyarakat mendapatkan informasi mengenai koleksi arca yang ada di museum di Sumatera Selatan (Ryan, 2016).

Penelitian yang akan dilakukan yaitu Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Aset Budaya Pada Benteng Keraton Kesultanan Buton Berbasis Web. Pembuatan sistem informasi pendataan aset budaya peninggalan leluhur pada Benteng Keraton Kesultanan Buton perlu dilakukan guna memberikan informasi kepada masyarakat umum dan khususnya masyarakat Buton untuk mengetahui nama-nama serta jumlah aset benda-benda sejarah dan budaya yang ada di Benteng Keraton Kesultanan Buton. Sistem informasi yang dibuat bermanfaat untuk memudahkan pendataan serta penginputan data secara sistematis, akurat, efektif dan efisien yang terintegrasi kedalam sebuah *database*. Dengan adanya aplikasi pendataan aset budaya yang dihasilkan dapat memberikan informasi yang akurat tentang nama dan jumlah data benda-benda aset sejarah dan budaya yang ada di Benteng Keraton Kesultanan Buton. Disamping itu pendataan data berbasis web ini, nilai-nilai warisan budaya dan sejarah yang ada di Kepulauan Buton dapat telestarikan.

Berdasarkan hal tersebut maka masalah ini kemudian diangkat menjadi topik penelitian untuk membuat sebuah aplikasi dengan judul "Rancang

Bangun Sistem Informasi Pendataan Aset Budaya Pada Benteng Keraton Kesultanan Buton Berbasis Web".

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Benteng Keraton Kesultanan Buton

Benteng Wolio atau disebut juga dengan benteng Keraton Buton merupakan *benteng peninggalan* Kesultanan Buton dibangun pada abad ke-16 oleh Sultan Buton III bernama La Sangaji yang bergelar Sultan Kaimuddin (1591-1596). Pada masa kejayaan pemerintahan Kesultanan Buton, keberadaan Benteng Keraton Buton memberi pengaruh besar terhadap eksistensi Kerajaan. Dalam kurun waktu lebih dari empat abad, Kesultanan Buton bisa bertahan dan terhindar dari ancaman musuh. Benteng Keraton yang sudah 300 tahun lebih yang menjadi keagungan dan kebanggaan Buton, dan mungkin satu-satunya di seluruh Indonesia benteng yang di buat oleh penduduk asli atas perintah Rajanya (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Direktorat Jendral Kebudayaan, 1997).

Benteng Keraton Wolio memiliki 12 pintu gerbang dan 16 pos jaga (bastion). Tiap pintu gerbang (lawa) dan bastion dikawal empat sampai enam meriam. Pada pojok kanan sebelah selatan terdapat godana-oba (gudang mesiu) dan gudang peluru di sebelah kiri. Pada masa pembuatan benteng keraton ini bahan baku utama yang digunakan adalah batu-batu gunung yang disusun rapi dengan kapur dan rumput laut (agar-agar) serta putih telur sebagai bahan perekat. Benteng Keraton tercatat sebagai yang terluas di dunia. Benteng ini memiliki panjang 2.740 meter yang mengelilingi perkampungan adat asli Buton dengan rumah-rumah tua yang tetap terpelihara hingga saat ini. Masyarakat yang bermukim di kawasan benteng ini juga masih menerapkan budaya asli yang dikemas dalam beragam tampilan seni budaya yang kerap ditampilkan pada upacara upacara adat. Di salah sebuah kamar Kamali (istana) Badia, masih di kompleks keraton, terdapat meriam bermoncong naga. Meriam bersimbol naga tersebut dibawa leluhurnya Wakaa-kaa dari Tiongkok sekitar 700 tahun silam. Meriam itu masih memiliki peluru dan masih bisa diledakkan. Kamali Badia itu sendiri tidak lebih dari rumah konstruksi kayu khas Buton sebagaimana rumah anjungan Sultra di Taman Mini Indonesia Indah Jakarta. Sesuai tradisi, rumah atau istana Kesultanan Buton harus dibuat keluarga sultan dengan biaya sendiri (Bakosurtanal, 2006)

b. Budaya Buton

Dalam bahasa Indonesia, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta '*buddhayah*', yaitu bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal), sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Ada pendapat yang mengatakan bahwa kata budaya merupakan perkembangan dari

kata majemuk 'budi-daya' yang berarti daya dari budi, yaitu berupa cipta, karsa, dan rasa. Budi adalah akal yang merupakan unsur rohani dalam kebudayaan, sedangkan kebudayaan diartikan sebagai hasil dari akal dan ikhtisar manusia (Widyosiswoyo, 2004).

Masyarakat Buton terdiri dari berbagai suku bangsa dan budaya. Mereka mampu mengambil nilai-nilai yang baik untuk diformulasikan menjadi sebuah adat baru yang dilaksanakan di dalam pemerintahan kerajaan/kesultanan Buton. Berbagai kelompok adat dan suku bangsa diakui di dalam masyarakat Buton. Berbagai kebudayaan tersebut diinkorporasikan ke dalam budaya Buton. Ada beberapa unsur yang merupakan faktor-faktor budaya Buton, yaitu:

- a) Spiritualitas, merupakan keyakinan atau hubungan dengan kekuatan yang lebih tinggi, keilahian dan kekuatan yang menciptakan kehidupan. Sementara agama mengacu kepada sistem yang diorganisasikan dengan penyembahan, spritualitas dan praktek.
- b) Sistem Organisasi dan Kemasyarakatan, dapat dikatakan bahwa seluruh golongan di buton merupakan pendatang. Mereka menerapkan sistem yang berdasarkan musyawarah.
- c) Sistem pengetahuan, merupakan berita dari manusia sebagai *homo sapiens*. Pengetahuan dapat diperoleh dari pemikiran sendiri dan juga dari pemikiran orang lain. Kemampuan manusia untuk mengingat apa yang telah diketahui, kemudian menyampaikan kepada orang lain melalui bahasa menyebabkan pengetahuan menyebar luas.
- d) Sistem mata pencaharian hidup, merupakan berita dari manusia sebagai *homo economicus* menjadikan tingkat kehidupan manusia secara umum terus meningkat. Sistem mata pencaharian hidup ini meliputi jenis pekerjaan dan penghasilan.
- e) Sistem teknologi dan peralatan merupakan beritasi dari manusia sebagai *homo faber*. Bersumber dari pemikirannya yang cerdas serta dibantu dengan tangannya yang dapat memegang sesuatu dengan erat, manusia dapat menciptakan sekaligus dapat mempergunakan suatu alat. Dengan alat-alat ciptaannya itu, manusia dapat lebih mampu mencukupi kebutuhannya.
- f) Etnik Buton sebutan bagi masyarakat yang berasal dari Kerajaan dan Kesultanan Buton, memiliki sejumlah bahasa yang berbeda tiap wilayah. Sebagai bahasa pemersatu digunakan Bahasa Wolio.
- g) Kesenian merupakan hasil dari manusia sebagai *homo esteticus*. Setelah mencukupi kebutuhan fisiknya, manusia perlu dan selalu mencari pemuas untuk memenuhi kebutuhan

psikisnya. Semuanya itu dapat dipenuhi melalui kesenian.

c. Definisi Aset

Aset adalah barang (*thing*) atau sesuatu barang (*anything*) dimiliki oleh seseorang, sebuah organisasi baik swasta maupun pemerintah yang memiliki nilai ekonomi (*economic value*), nilai komersial (*commercial value*), nilai tukar (*exchange value*) (Sugiama, 2013).

Aset merupakan barang atau benda yang terdiri dari benda yang bersifat bergerak dan benda yang bersifat tidak bergerak yang tercakup dalam kekayaan suatu instansi. Kebutuhan informasi mengenai data suatu aset sangatlah penting guna untuk memperbaiki kinerja dalam suatu instansi. Terkait dengan perkembangan yang terjadi pada istilah manajemen, dikenal juga istilah management aset yang nantinya digunakan untuk mengelola aset-aset yang dimiliki oleh negara.

d. Manajemen Aset

Manajemen aset mencakup proses mulai dari perencanaan sampai dengan penghapusan (*disposal*) serta monitoring terhadap aset-aset tersebut selama umur penggunaannya oleh suatu organisasi atau Kementerian Negara/Lembaga (Hadinata, 2011).

Manajemen aset itu sendiri adalah suatu kondisi yang menggambarkan tentang suatu pengelolaan aset, baik dalam jangka waktu tertentu dengan maksud untuk memberikan keyakinan mengenai nilai dari suatu aset dalam satuan mata uang dan juga untuk mengatur mengenai jumlah minimum pengeluaran (lebih dikenal dengan istilah efisien).

e. Website

Perkembangan *internet* tidak terlepas dari Web atau *World Wide Web*, disingkat WWW. Web sebagai sumber informasi yang terdapat dalam diri *internet* memiliki kemudahan bagi pencari informasi untuk mengaksesnya, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen *multimedia* (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* (Arief, 2011).

Browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang biasa disebut *Web Engine*. Semua dokumen web ditampilkan oleh *browser* dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini diantaranya adalah *Internet Explorer* yang diberitasi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Safari* yang diberitasi oleh *Apple* (Arief, 2011).

f. Basis Data (*Database*)

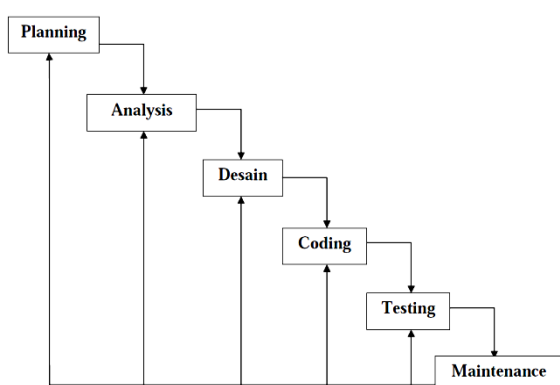
Basis data (*Database*) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasi (Fathansyah, 2007).

Database yang terdiri dari beberapa tabel yang saling berhubungan antara satu dan lainnya (*relationship*) untuk membangun sebuah sistem informasi. Setiap tabel relasi mempunyai kode unik (*primary key*), yang digunakan untuk merelasikan (penghubung) antara tabel yang satu dengan tabel lainnya.

3. METODOLOGI PENELITIAN

a. Metode *Waterfall*

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam membangun aplikasi sistem informasi pendataan aset budaya Benteng Keraton Buton adalah metode *waterfall* seperti yang diilustrasikan pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

Metode pendekatan *waterfall* merupakan metode yang menggunakan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level mendefinisikan kebutuhan sistem sampai *maintenance*. Metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yaitu :

- 1) Perencanaan (*Planning*)
Mengumpulkan kebutuhan dan entitas yang diperlukan untuk mendapatkan sumber daya (*resources*) yang dibutuhkan untuk merencanakan pembuatan perangkat lunak dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan perangkat lunak tersebut.
- 2) Analisis (*Analysis*)
Proses pengumpulan kebutuhan di intensifkan dan difokuskan pada kebutuhan sistem, aplikasi yang digunakan, *interface*, bentuk proses pengolahan informasi, performansi yang diharapkan, pendokumentasian dan lain-lain

yang terkait dengan definisi dan pemfokusan persoalan rekayasa perangkat lunak.

- 3) Desain (*Designing*)
Mendesain sistem dan *software*, merupakan tahap penjabaran multifungsi dari analisa kebutuhan, prosesnya melalui tahapan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, algoritma, dan lain-lain.
- 4) Kode (*Coding*)
Coding, yaitu pembuatan program atau menerjemahkan hasil rancangan ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Penulisan kode program sesuai dengan desain yang dibuat, sehingga bisa menghasilkan aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna.
- 5) Pengujian Sistem (*Testing*)
Proses pengujian berfokus pada logika perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa *input* yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan sekaligus mengintegrasikan komponen dalam sistem tersebut.
- 6) Pengembangan (*Maintenance*)
Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pengguna, maka akan terjadi kesalahan-kesalahan. Maka perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan didalam lingkungan eksternalnya, atau membutuhkan perkembangan fungsional atau kerja serta mengaplikasikan sistem yang sudah terintegrasi dan melakukan perawatan atau perbaikan bila ada kekeliruan.

b. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan teori penunjang yang lengkap dan akurat, dalam menyusun tugas akhir ini maka digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Pengamatan (*observasi*) yaitu mendatangi dan mengamati langsung objek yang diteliti, seperti pendataan aset budaya yang dilakukan pada Benteng Keraton Buton.
2. Wawancara (*Interview*) yaitu salah satu cara untuk memperoleh data dengan mengajukan serangkaian pertanyaan secara langsung, dengan pihak yang mengelola data aset di Benteng Keraton Buton tentang bagaimana sistem yang berjalan saat ini.
3. Kepustakaan (*library*) yaitu untuk memadukan dan mengisintesiskan seluruh materi yang ada dan berkaitan dengan topik masalah.

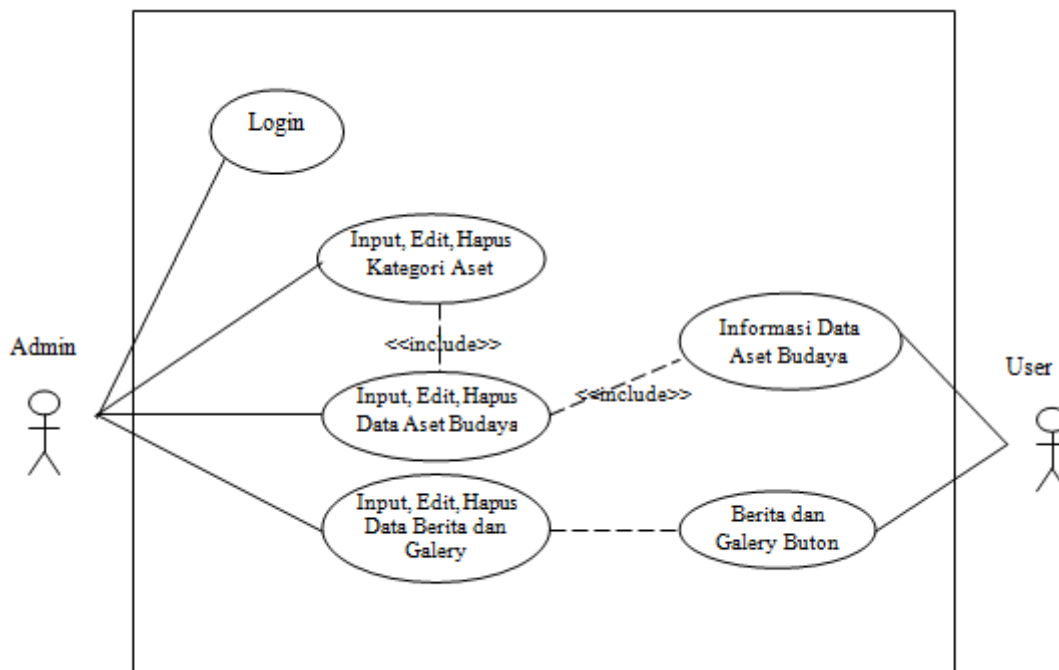
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendataan benda-benda sejarah dan aset budaya yang ada di Benteng Keraton Buton belum mempunyai wadah atau media yang mempublikasikan secara detail tentang rincian nama-nama serta jumlah aset yang masih ada di

Benteng Keraton Buton. Pada pembahasan bab ini akan menganalisa kondisi awal agar dapat memberikan solusi perbaikan sistem.

a. Use Case

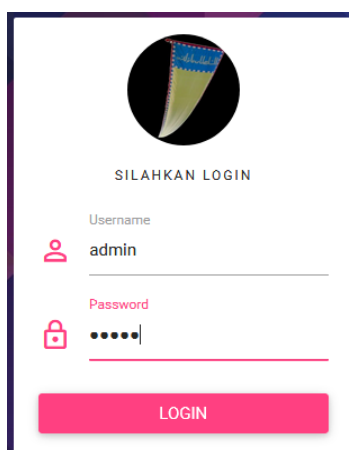
Adapun *use case* dapat dilihat Gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Use Case Diagram

b. Teknik Pengujian

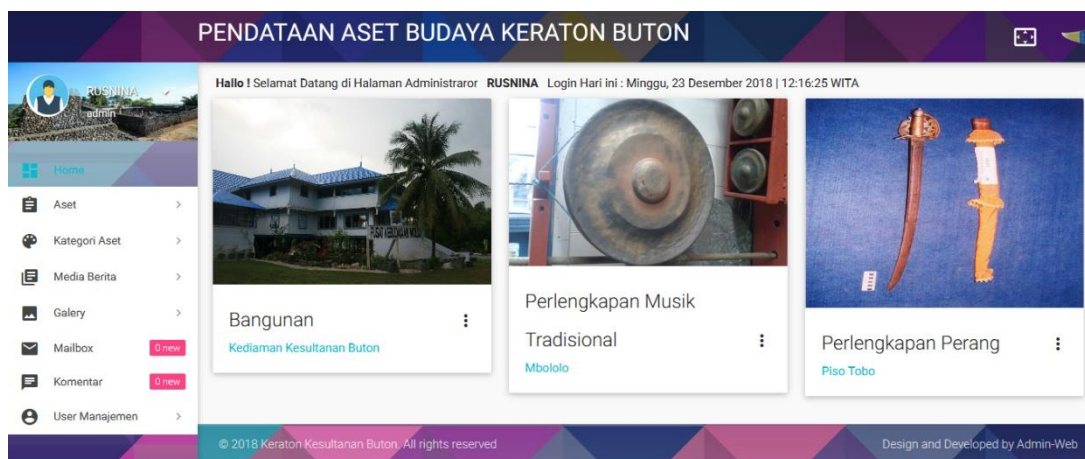
1) Teknik Pengujian Form Login



Gambar 4.2 Tampilan Login

Pengujian ini bertujuan agar penginputan form *login* yang benar, jika *user* memasukan nama *username* dan *password* yang benar lalu

mengklik tombol *login* maka sistem dapat menerima akses *login* dan kemudian menampilkan menu utama.

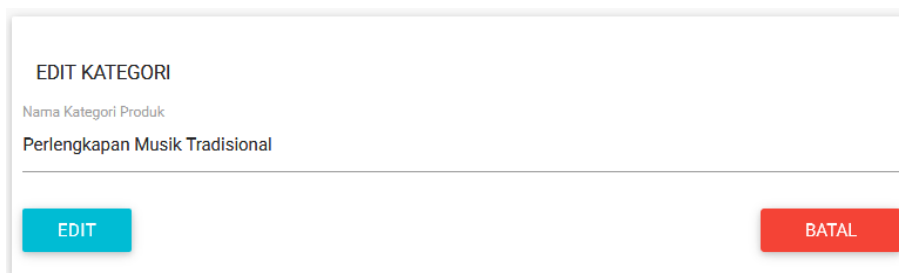


Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

Apabila halaman pengisian *username* dan *password* di isi dengan benar maka akan tampil halaman menu utama. Pada halaman menu utama ada beberapa menu yang berfungsi untuk melakukan pengolahan data

seperti data aset budaya, data kategori aset, data berita dan komentar serta pengaturan pengguna.

2) Pengujian Data Kategori Aset



Gambar 4.4 Tampilan Input Data Kategori Aset

Gambar 4.4 merupakan pengujian input data kategori aset yang berfungsi untuk melakukan penginputan data dengan cara

menginput nama kategori. Nama kategori berfungsi untuk memetakan data aset budaya yang beragam jenis.

NO.	NAMA KATEGORI	AKSI
1	Aksesoris	 
2	Perengkapan Perang	 
3	Perengkapan Musik Tradisional	 
4	Perengkapan Dapur	 
5	Bangunan	 

Gambar 4.5 Tampilan Data Kategori Aset

Apabila semua isian yang ada pada form terinput dengan benar dan klik tombol simpan maka penginputan berhasil dan tampil pesan

“Data Berhasil di Simpan”. Jika salah satu kolom isian kosong maka, kolom bergaris merah mengisyaratkan data harus di isi

3) Aset Budaya

Gambar 4.6 Tampilan Input Data Aset Budaya

Gambar 5.8. merupakan pengujian input data aset budaya yang berfungsi untuk melakukan penginputan data dengan cara

menginput nama aset, kategori, jumlah, satuan, gambar dan keterangan.

NO. ▲	NAMA ASET	KATEGORI	JUMLAH	GAMBAR	AKSI
1	Tombak	Perengkapan Perang	13 Buah		
2	Piso Tobo	Perengkapan Perang	1 Unit		
3	Kediaman Kesultanan Buton	Bangunan	1 Unit		

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Gambar 4.7 Tampilan Data Aset Budaya

Jika semua isian yang ada pada form terinput dengan benar dan klik tombol simpan

maka penginputan berhasil dan tampil pesan “Data Berhasil di Simpan”.

4) Pengujian Berita

Gambar 4.8 Form Input Berita

Pengujian input data berita bertujuan untuk menginput data seperti judul, pilih kategori, isi berita, sumber, dan gambar.

No. ▲	Judul	Kategori	Isi Berita	Gambar	Aksi
1	Perang Buton dengan Armada kapal La Bolontio (akhir abad ke -15)	Fokus Wolio	Perang besar pertama yang terc....		
2	DAFTAR RAJA DAN SULTAN BUTON	Fokus Wolio	Raja-raja: 1. Raja Putri Wa Ka....		
3	Masjid Keraton	Fokus Wolio	Masjid keraton merupakan.....		
4	Maludu	Fokus Budaya	Maludu atau yang dikenal secar....		

Gambar 4.9 Halama Data Berita

Jika semua isian yang ada pada form telah terinput dan klik tombol simpan maka penginputan berhasil dan akan tampil pesan “Data Berhasil di Simpan”.

5. PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan adanya aplikasi sistem informasi ini dapat mempermudah pendataan dan penginputan data aset budaya buton, sehingga menghasilkan informasi yang akurat dan terstruktur dengan baik menggunakan aplikasi yang sistematis.
2. Sistem informasi yang dibuat dapat digunakan sebagai wadah penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai aset budaya peninggalan leluhur yang ada di Benteng Kesultanan Buton, disamping

itu dengan adanya sistem ini benda-benda peninggalan leluhur dapat terlestarikan dan masyarakat dapat mengetahui informasi jumlah aset yang masih terlestarikan.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu aplikasi yang sudah dibuat dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan sistem informasi data Aset Budaya yang berada di seluruh Kepulauan Buton, sehingga masyarakat mendapatkan informasi yang lebih detail tentang informasi aset-aset masyarakat Buton secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, M.R. (2011). *Pemrograman web dinamis menggunakan php dan mysql*. Yogyakarta : Andi Offset.

Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (Bakosurtanal). (2006). Tim Penyusun, “*Keraton kesultanan buton*”, *Atlas of Indonesia From Space (Atlas Indonesia Dari Angkasa)*. (hlm.227).

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Direktorat Jendral Kebudayaan (1997), *Sejarah dan adat fty darul butuni (Buton) I*, Proyek Pengembangan Kebudayaan. (hlm.21). Jakarta.

Fatansyah. (2007). *Basis data*. Informatika. Bandung

Hadinata, A. 2011. *Bahan Ajar Manajemen Aset Program Diploma III Keuangan Spesialisasi Pengurusan Piutang Dan Lelang Negara*. STAN. Jakarta.

Junaedy, A.T.A., (2015). *Rancang bangun pendataan koleksi benda-benda museum Ranggawarsita Semarang*. Skripsi. Teknik Informatika. Universitas Dian Nuswantoro. Semarang.

Muhamad, S.A., (2015). *Perancangan dan implementasi koleksi museum berbasis web pada museum Ranggawarsita Jawa Tengah*. Skripsi. Fakultas Teknologi Informatika Universitas Dian Nuswantoro. Semarang.

Ryan, P.A., (2015). *Sistem informasi e-museum sebagai media penyajian informasi benda-benda sejarah dan budaya di Sumatera Selatan*. Skripsi. Sistem Informasi. Universitas Bina Darma. Palembang.

Sibero, Alexander F.K., (2011). *Kitab suci web programming*. Yogyakarta : Mediakom.

Sugiyama, A.G. 2013. *Manajemen Aset Pariwisata*. Guardaya Intimarta. Bandung.

Widyosiswoyo, S. (2002). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta : Ghalia Indonesia.