

ABSTRAK

Museum menyimpan berbagai peninggalan budaya. Sayangnya, museum sebagai tempat wisata sekaligus tempat edukasi non-formal berbasis kebudayaan masih sering dianggap sebagai tempat yang membosankan dan kuno terutama bagi anak muda. Oleh karena itu, museum perlu melakukan inovasi pada medianya agar lebih informatif dan menarik sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital sehingga dapat membantu museum salah satunya adalah Museum Sulawesi Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif berisi wawancara serta observasi langsung ditambah dengan studi pustaka dan teori-teori pendukung. Buku aktivitas berbasis digital dipilih sebagai media selain karena sesuai dengan data sebagai media informatif yang menyenangkan, juga buku digital bersifat jangka Panjang. Buku berisi permainan dan informasi singkat mengenai museum dan koleksi yang ada di dalamnya. Sehingga pengunjung tidak akan bosan hanya melihat-lihat dan berfoto dengan koleksi yang ada. Selain itu, pengunjung dapat lebih mengenal dan mendapatkan informasi mengenai museum dan koleksinya dengan cara yang menyenangkan untuk mengubah persepsi mengenai museum yang kuno dan membosankan.

Kata kunci: *E-book*, Museum Sulawesi Tengah, Media Digital