

## PERANCANGAN DESAIN APLIKASI BUKU DIGITAL (E-BOOK) DENGAN OBJEK MASJID AGUNG DEMAK

Noor Hasyim<sup>1</sup>, Intan Rizky Mutiaz<sup>2</sup>, Agus Sachari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

Jln. Ganesha 10 Bandung, Telp : 0222501214

E-mail : hasyim.nahl@gmail.com<sup>1</sup>, intanrm@yahoo.com<sup>2</sup>, asachari@yahoo.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Demak yang dikenal sebagai kota wali memiliki sejarah panjang sebagai tempat berkumpul para wali penyebar Islam di tanah Jawa yang disebut dengan Wali Songo. Masjid Agung Demak sebagai masjid kesultanan pertama di Jawa didirikan oleh para wali menjadi ciri khas Demak sebagai Kota Wali. Berdasarkan survei yang dilakukan diketahui bahwa perhatian masyarakat Demak khususnya remaja tentang ciri khas Demak tersebut kurang. Diperlukan media baru yang menarik bagi remaja untuk mengenalkan kembali Masjid Agung Demak yang menjadi ciri khas Demak sebagai Kota Wali, salah satunya melalui perancangan Aplikasi buku digital dengan media komputer tablet berbasis touchscreen. Perancangan aplikasi buku digital tersebut meliputi proses mengumpulkan data, menganalisis data, perancangan aplikasi serta pengujian aplikasi. Proses perancangan aplikasi Masjid Agung Demak disajikan berdasarkan kronologi dan artefak. Hasil perancangan adalah sebuah aplikasi buku digital dengan komputer tablet berbasis touchscreen sebagai media dan Masjid Agung Demak sebagai konten aplikasi. Pengujian yang dilakukan menyatakan bahwa aplikasi buku digital yang dirancang memiliki nilai kebaharuan, komunikasi, kesesuaian dan kesan yang tinggi sehingga secara keseluruhan aplikasi tersebut tergolong dalam aplikasi yang sangat baik.

**Kata Kunci:** buku digital, Demak, perancangan.

### Abstract

Demak which known as the city of wali has a long history as the gathering place of the wali of Islam teachers in Java who called the Wali Songo. Demak Great Mosque, as the first mosque in Javanese sultanate established by the wali, characterizes Demak as the city of wali. Based on a survey, it is known that Demak public attention, especially teenagers, towards those characteristics of Demak is still lacking. It is needed an exciting new medium for young people to inform the Demak Great Mosque as characteristics of Demak as the city of wali, one of them through the design of a digital book application with media-based touchscreen tablet computer. The design of the digital book application includes the process of data gathering, data analysis, application design and testing of applications. The processes of designing Demak Great Mosque application are presented by chronology and artifacts. The result is a digital book application with touchscreen-based tablet computer with the Demak Great Mosque as the application content. The trial results of this digital book's application design show that this application is considered to be innovative, informative, conforming, and highly impressive.

**Keywords:** Demak Great Mosque, design, digital book.

## 1. PENDAHULUAN

Demak merupakan kota sejarah yang dikenal oleh masyarakat sebagai Kota Wali. Sejarah mencatat bahwa Demak

merupakan tempat berkumpul para wali penyebar ajaran Islam di Jawa. Posisi Demak sebagai pusat penyebaran Islam di Jawa ditandai dengan berdirinya bangunan Masjid Agung Demak.

Masjid Agung Demak merupakan salah satu masjid tertua dan simbol kebesaran Islam di Jawa serta bukti pentingnya posisi Demak sebagai Kerajaan Islam pertama di Jawa yang didirikan oleh Raden Patah.

Seiring waktu, sejarah gemilang Kerajaan Demak sebagai cikal bakal penyebar agama Islam di Jawa kurang dikenal. Survei menunjukkan bahwa remaja Demak memiliki pengetahuan yang rendah tentang sejarah Masjid Agung Demak serta artefak-artefak yang ada di dalamnya. Dalam masalah pendirian masjid Demak sebanyak 34,57% mengatakan tidak tahu tentang sejarah berdirinya Masjid Tertua di pulau Jawa tersebut. 41,98% siswa mengatakan kurang tahu, 12% mengatakan tahu, sedangkan yang benar-benar tahu tentang sejarah berdirinya Masjid Demak hanya 11,11%. Pengaruh modernisasi mengakibatkan sejarah dan kebudayaan Demak semakin tersingkirkan dan hanya menjadi kisah kesuksesan di masa lalu yang cenderung terlupakan.

Di zaman sekarang generasi muda memiliki kesempatan luas untuk mempelajari segala jenis pengetahuan. Salah satu pemicu keterbukaan pintu ilmu pengetahuan ini adalah perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi dan informasi memberikan pengalaman hidup baru yang belum dijumpai sebelumnya. Piliang, Y.A dalam [1] menuturkan bahwa segala macam realitas masa lalu, sekarang telah digantikan oleh realitas baru. Dunia berkembang menuju zaman dimana kertas sudah tidak digunakan, yang disebut era "*the death of paper culture*". Budaya Nusantara akan semakin terlupakan jika hanya mengandalkan cara-cara publikasi dan pengenalan tradisional. Diperlukan dobrakan inovasi dalam membungkus dan menyajikan budaya lokal untuk

memperpanjang kelestarian budaya tersebut. Hal ini memicu penyampaian sejarah dan budaya peninggalan Demak perlu dilakukan melalui pendekatan modern menggunakan keterlibatan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi yang cukup populer saat ini adalah multimedia, yang mampu mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa, yakni dari media teks ke media gambar dan suara, maupun media interaktif yang melibatkan berbagai indera [2]. Salah satu perkembangan multimedia adalah *digital book* yang dibuat interaktif. Kelebihan-kelebihan yang terdapat pada buku digital menjadikan masyarakat mulai beralih menggunakan Buku digital dari pada menggunakan buku konvensional.

## 2. METODE

Perancangan aplikasi buku digital tentang Demak sebagai Kota Wali menggunakan metode perancangan multimedia, yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

### 1. Konsep (*concept*)

Merupakan proses kreatif penciptaan ide, visual mapping, konten aplikasi, tujuan dan konsep komunikasi.

### 2. Desain (*design*)

Merupakan tahapan menentukan gaya desain yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi buku digital pengenalan Masjid Agung Demak.

### 3. Pengumpulan Bahan (*material collecting*)

Merupakan tahap pengumpulan bahan/material aplikasi buku digital berupa *clipart*, image, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk proses perancangan.

4. Pembuatan (*assembly*)

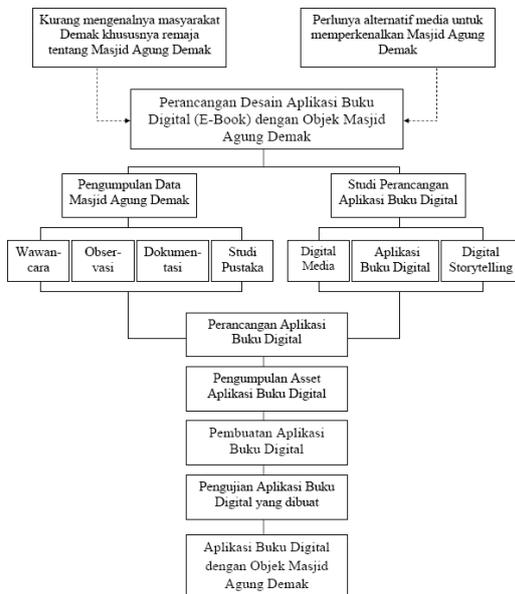
Merupakan tahap seluruh objek aplikasi buku digital dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, *flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap desain.

5. Pengujian (*testing*)

Pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu: tahap alfa yang dilakukan oleh peneliti dan atau programmer sebagai pembuat dan tahap beta yang dilakukan oleh target pengguna.

6. Evaluasi (*evaluating*)

Evaluasi dilakukan jika produk media digital sudah diujicobakan.



Gambar 1. Kerangka pemikiran perancangan aplikasi buku digital

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kajian Historis Masjid Agung Demak

Masjid Agung Demak dibangun saat Demak dipimpin oleh Raden Patah. Masyarakat demak menyakini bahwa Wali Songo, para wali lainnya beserta masyarakat Demak dan sekitarnya bahu membahu membangun masjid Demak. Masjid Agung Demak tercatat sejarah sebagai salah masjid tertua di Jawa.

Masjid Agung Demak merupakan bukti arkeologis kejayaan kesultanan Demak yang sampai sekarang masih lestari. Masjid Agung Demak merupakan bangunan legendaris yang hingga kini dipercaya masyarakat tentang mitos-mitos yang ada di dalamnya.

Dalam Babat Demak, Masjid Agung Demak dibangun pada tahun 1477 M yang ditandai dengan *candrasengkala* “*Lawang trus gunaning janma*”. Menurut Kasri [3], Masjid Agung Demak dibangun tahun 1477 dan selesai pada tahun 1479 M yang ditandai dengan *candrasengkala* berbentuk memet yang berada di pengimaman masjid. Pada tahun 1420 Saka atau 1498 M dilakukan pemugaran total Masjid Agung Demak. Sejarah dimulainya pemugaran ini tertulis dalam Naskah Tradisi Cirebon yang tertulis pada tahun 1498, bahwa Masjid Agung Demak dan Masjid Cirebon dibangun pada waktu yang sama. Dalam Babad Cirebon Purwaka Nagari disebutkan bahwa pemugaran ini melibatkan pekerja, juru teknik, dan undagi berjumlah 300 orang, ditambah sukarelawan sebanyak 1700 orang. Pemugaran masjid selesai dilakukan pada tahun 1506 M. Peristiwa ini tertulis pada prasasti pada pintu gerbang utama masjid yang bertuliskan huruf jawa berbunyi “*Hadegipun masjid yasanipun para wali punika dinten Kamis Kliwon malem Jemuwah Legi tanggal 1 Dulkangidah tahun 1428*” yang artinya bahwa Masjid Agung Demak berdiri pada hari Kamis Kliwon malam Jum’at Legi tanggal 1 Dzulqo’dah tahun 1428 S (bertepatan dengan tahun 1506 M). Para ahli sepakat bahwa tahun 1506 M merupakan peresmian Masjid Agung Demak sebagai masjid kesultanan yang diadakan secara meriah.

Menurut dokumen yang berada pada takmir Masjid, Masjid Agung Demak dibangun oleh para wali tahun 1466 M

sebagai sarana ibadah di kompleks pesantren Glagahwangi yang dibangun Raden Patah. Kemudian masjid direnovasi pada tahun 1477 M sampai tahun 1479 M oleh Raden Patah selaku Adipati Notoprojo Majapahit di Glagahwangi. Pasca dilakukan pemugaran pada tahun 1506 M, masjid tetap terpelihara keadaanya.

Kebijakan pembangunan tambahan baru tercatat terdiri dari :

- a. Tahun 1804 dengan tambahan Regol atau Gapura dan pagar depan kurang lebih 20 M dari serambi masjid. Kemudian tambahan Pawestren atau tempat sholat khusus wanita yang dilakukan oleh K.R.M Tumenggung Aryo Purbaningrat.
- b. Tahun 1885 dengan tambahan Tratat rambat atau doorloop, bangunan penghubung regol ke serambi masjid yang dilakukan oleh K.R.M Tumenggung Panji Purbaningrat.
- c. Tahun 1924 dengan tambahan sumur dan menara air serta renovasi tempat wudlu yang terletak di sebelah masjid yang dilakukan oleh K.R Tumenggung Hariyo Sosro Hadiwijoyo.
- d. Tahun 1932 dengan tambahan menara adzan konstruksi baja dengan tinggi kurang lebih 22 M yang dilakukan oleh Penghulu K.H Abdoerachman.

### 3.2 Artefak-artefak Masjid Agung Demak

Masjid Agung Demak merupakan bukti arkeologis kejayaan kesultanan Demak yang sampai sekarang masih lestari. Arsitektur masjid ini terdiri atas bangunan induk dan serambi. Bangunan induk Masjid Agung Demak sarat akan bentuk bangunan tradisional Jawa dengan atap berbentuk piramida bersusun tiga. Pada Masjid Agung Demak terdapat artefak-artefak yang memiliki nilai sejarah dan menyimpan cerita unik yang berkembang di

masyarakat. Diantaranya adalah :

- a. Soko Guru, merupakan tiang penyangga bangunan utama Masjid Agung Demak sumbangan Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Gunung Jati, dan Sunan Kalijaga
- b. Soko Tatal, merupakan soko buatan Sunan Kalijaga yang terbuat dari serpihan-serpihan kayu bekas pekerjaan para wali lain.
- c. Pintu *Bledheg*, merupakan pintu utama masjid bermotif tumbuhan, jambangan dan sejenis mahkota dan kepala binatang mitos dengan dengan mulut bergigi yang terbuka yang melambangkan petir.
- d. Tiang Majapahit, merupakan tiang penyangga serambi Masjid Agung Demak bekas tiang pendopo kerajaan Majapahit.
- e. Dampar Kencana, merupakan kursi untuk penguasa semacam singgasana untuk raja. Saat ini dampar kencana ini difungsikan sebagai mimbar khotib di Masjid Agung Demak.
- f. Gambar bulus di pengimaman, merupakan *candrasengkala* awal berdirinya Masjid Agung Demak yang mengandung filosofi agar Raden Patah meredam dulu usahanya untuk menyerang Majapahit.
- g. Kolam wudlu bersejarah, Kolam wudlu dengan luas 75 M di sebelah timur laut bangunan serambi dibangun pada abad XV M, digunakan para wali dan jamaah untuk bersuci sebelum memasuki Masjid Agung Demak.

### 3.3 Tentang Buku digital (*E-Book*)

Buku digital atau sering juga disebut buku elektronik (*e-book*) menjadi media penyampaian informasi baru dan lebih dinikmati masyarakat dibandingkan dengan buku konvensional. Dalam *Oxford dictionaries* buku digital atau *e-book* merupakan versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca pada komputer atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk memfasilitasi

buku ini. Menurut Danesi [4] *e-book* adalah buku yang memiliki tampilan sebagaimana buku tradisional namun disimpan pada konten digital. Biasanya buku digital dapat diupdate secara langsung dari *bookstore* atau *website* yang menyediakan pelayanan penjualan buku digital.

Kelebihan buku digital dibandingkan buku cetak adalah sebagai berikut :

- a. Mudah dibawa
- b. Tidak lapuk
- c. Mudah digunakan
- d. Konten lebih kaya
- e. Penggandaan murah dan mudah
- f. Distribusi mudah

*Association of American Publisher* (AAP) mengungkapkan data penjualan dari para penerbit AS, total penjualan *e-book* pada Februari 2011 lalu mencapai US\$ 90,3 juta. Kondisi ini menjadikan buku digital sebagai format terbesar di AS mengalahkan buku cetak yang hanya mencapai penjualan US\$ 81,2 juta. *Pew Research Center* juga mengungkapkan bahwa pada tahun 2011 masyarakat lebih nyaman membaca buku digital ketika mereka sedang berada di kamar tidur, ketika sedang dalam perjalanan, atau ketika bekerja. Mereka lebih memilih buku digital karena kemudahan dalam memilih topik dan kemudahan dalam memndapatkan secara cepat.

Berbagai konsep ebook atau buku digital sekarang hadir di masyarakat dengan berbagai alternatif media. Mulai dari *e-book* berbasis cakram padat, website, hingga aplikasi (app) [5][6]. Halingkar [7] menyebutkan perkembangan buku digital ini dengan istilah buku digital interaktif. Kini dengan hadir teknologi tablet layar sentuh (*touchscreen*). Di Indonesia sendiri tren komputer tablet terus mengalami peningkatan. Berdasarkan data dari Internetindo Data Centra

(IDC) Indonesia, penjualan tablet di Indonesia meningkat seiring dengan menurunnya penjualan komputer PC dan laptop. Inovasi baru dan harga yang lebih murah menjadi kunci melonjaknya pasar tablet ketimbang penjualan komputer desktop atau laptop. Dengan hadir teknologi tablet layar sentuh aplikasi buku digital dapat dibuat lebih menarik.

### 3.4 Strategi Kreatif

Perancangan dibuat dalam bentuk aplikasi buku digital interaktif. Media ini dipilih karena para remaja masa kini lebih senang berkuat dengan perangkat-perangkat elektronik [5]. Perancangan aplikasi buku digital ini untuk komputer tablet berbasis layar sentuh (*touchscreen*) dengan pertimbangan bahwa komputer tablet merupakan teknologi komputer yang tren saat ini dibanding PC dan laptop.

### 3.5 Perancangan

Aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak ini merupakan aplikasi non-profit yang dapat diunduh secara gratis di google play. Perancangan mencakup kronologi pembangunan Masjid Agung Demak serta artefak-artefak yang terdapat dalam Masjid Agung Demak. Gaya ilustrasi yang dipakai adalah gaya ilustrasi realistis yang lazim digunakan pada aplikasi buku digital sejenis. Pembangunan Masjid Agung Demak dilakukan pada tahun 1477 M. Pembangunan Masjid Agung Demak selesai dibuat pertama kali pada tahun 1479 M.



**Gambar 2.** Ilustrasi pembangunan Masjid Agung Demak tahun 1477 M



**Gambar 3.** Ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1479 M

Pembuatan ilustrasi Masjid Agung Demak pada tahun 1479 M berdasarkan referensi dari salah satu scene pada film Sunan Kalijaga yang disutradarai oleh Sofyan Sharna.



**Gambar 4.** Referensi visual ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1479 M

Masjid Agung Demak direnovasi pada tahun 1498 M dan selesai proses perenovasian pada tahun 1506 M.



**Gambar 5.** ilustrasi perenovasian Masjid Agung Demak tahun 1498 M



**Gambar 6.** Ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1506 M

Pembuatan ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1506 M berdasarkan

referensi dari lukisan Masjid Agung Demak di museum Masjid Agung Demak.



**Gambar 7.** Referensi visual ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1506 M [8]

Tahun 1519 M dibangun serambi di depan Masjid Agung Demak. Serambi ditopang oleh 8 tiang yang merupakan bekas tiang pendopo Majapahit.



**Gambar 8.** Ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1519 M



**Gambar 9.** Referensi visual ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1516 M [8]

Tahun 1804 M dibangun regol/gapuro dan pagar depan berjarak kurang lebih 20 meter dari serambi masjid.



Gambar 10. Ilustrasi pembangunan regol tahun 1804 M



Gambar 11. Referensi visual ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1804 M [8]

Tahun 1932 M dibangun regol/gapuro dan pagar depan berjarak kurang lebih 20 meter dari serambi masjid.



Gambar 12. Ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1519 M



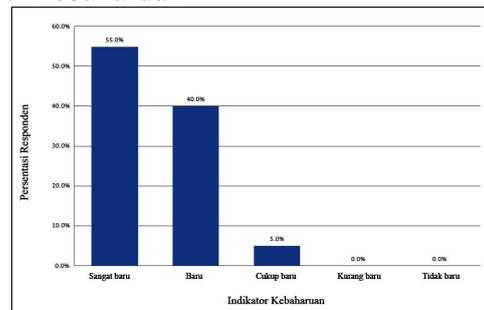
Gambar 13. Referensi visual ilustrasi Masjid Agung Demak tahun 1932 M [8]

### 3.6 Pengujian Aplikasi

Setelah aplikasi buku digital selesai dirancang, maka dilakukan uji coba aplikasi buku digital yang dibuat untuk mengetahui pendapat dari responden. Pengujian dilakukan di MA AL-Hadi Demak dengan menyebarkan angket

kepada 40 siswa. Ada 6 katagori pengujian aplikasi buku digital yaitu kebararuan, komunikasi, gaya visual, kesal, kesesuaian, dan *user interface*. Berikut grafik respon responden terhadap aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak :

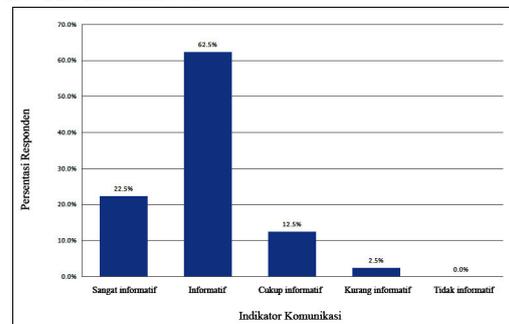
#### 1. Kebararuan



Gambar 14. Grafik respon responden terhadap indikator kebararuan aplikasi yang dibuat

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas dari responden (55,5%) mengatakan bahwa aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak merupakan produk yang sangat baru.

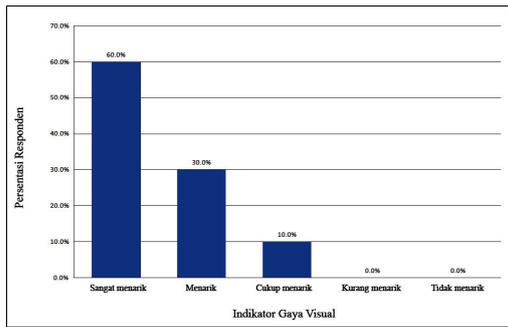
#### 2. Komunikasi



Gambar 15. Grafik respon responden terhadap indikator kebararuan aplikasi yang dibuat

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas dari responden (62,5%) mengatakan bahwa sistem komunikasi pada aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak termasuk informatif.

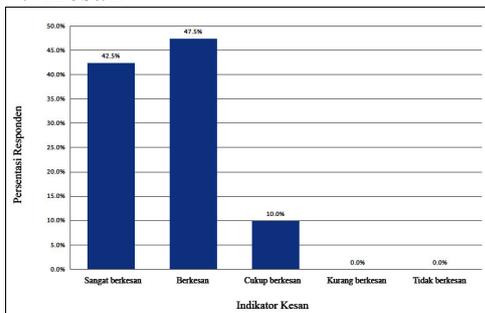
#### 3. Gaya visual



**Gambar 16.** Grafik respon responden terhadap indikator kebaharuan aplikasi yang dibuat

Dari grafik tersebut dapat dilihat diketahui mayoritas dari responden (60,0%) mengatakan bahwa gaya visual yang disajikan pada aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak termasuk sangat menarik.

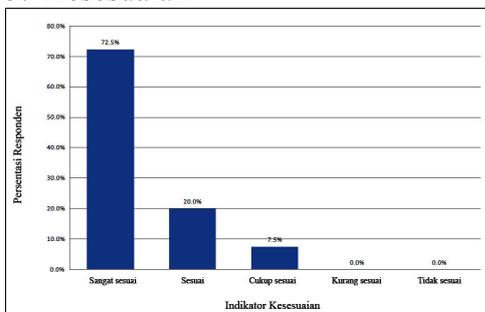
#### 4. Kesan



**Gambar 17.** Grafik respon responden terhadap indikator kebaharuan aplikasi yang dibuat

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas dari responden (47,5%) mengatakan bahwa keseluruhan konten yang disajikan pada aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak termasuk berkesan.

#### 5. Kesesuaian

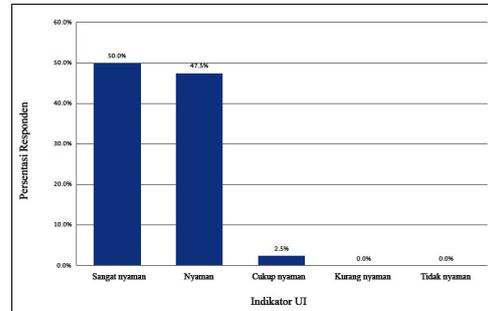


**Gambar 18.** Grafik respon responden terhadap indikator kebaharuan aplikasi yang dibuat

Dari grafik tersebut dapat diketahui

bahwa mayoritas dari responden (72,5%) mengatakan bahwa pesan dan ilustrasi yang disajikan pada aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak yang dibuat termasuk sangat sesuai.

#### 6. User Interface



**Gambar 19.** Grafik respon responden terhadap indikator kebaharuan aplikasi yang dibuat

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas dari responden (50,0%) mengatakan bahwa tampilan antar muka yang disajikan pada aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak termasuk sangat nyaman.

Untuk dapat memberikan interpretasi terhadap nilai rata-rata dari hasil respon yang diperoleh, maka dilakukan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran atau memaparkan jawaban dan penilaian responden terhadap objek penelitian. Analisis deskriptif dilakukan dengan pendekatan distribusi frekuensi dan persentase, sedangkan untuk mengetahui bagaimana penilaian responden terhadap setiap dimensi dan variabel penelitian secara keseluruhan dapat dilihat dari nilai rata-rata. Nilai rata-rata diperoleh dari hasil pembagian antara skor aktual (skor hasil penjumlahan dari frekuensi jawaban responden) dengan bobot total (jumlah dari bobot jawaban responden). Untuk dapat memberikan interpretasi terhadap nilai rata-rata yang diperoleh, maka dapat dilakukan cara interval pengkategorian dengan rumus sebagai berikut :

$$C = \frac{X_n - X_i}{k} \quad (1)$$

Dimana :

- $C$  = Panjang Interval Kelas  
 $X_n$  = SkorMaksimum  
 $X_i$  = SkorMinimum  
 $k$  = Banyaknya Kategori

Dalam penelitian ini banyaknya kategori ( $k$ ) dibagi menjadi 5 kategori yakni sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat tidak baik, dengan skor maksimum (bobot tertinggi) = 5, skor minimum (bobot terendah) = 1. Dari rumus tersebut maka dapat dihitung :

$$C = \frac{5 - 1}{5} = 0,80$$

Setelah dilakukan perhitungan interval pengkategorian, kategori yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- 1,00 sampai 1,80 = Sangat Tidak baik  
 1,81 sampai 2,60 = Tidak Baik  
 2,61 sampai 3,40 = Cukup Baik  
 3,41 sampai 4,20 = Baik  
 4,21 sampai 5,00 = Sangat Baik

Jika dilihat dari keseluruhan hasil angket yang disebarkan kepada 40 siswa, maka dapat disajikan skor jawaban dan penilaian responden terhadap aplikasi buku digital tentang Demak sebagai berikut :

**Tabel 1:** Tabel Hasil Angket

N o	Indikator	Skor Aktual	Bobot Total	Rata- Rata
1	Kebaharuan	180	40	4,50
2	Komunikasi	162	40	4,05
3	Gaya visual	180	40	4,50
4	Kesan	173	40	4,33
5	Kesesuaian	186	40	4,64
6	UI	169	40	4,48
<b>Keseluruhan</b>		<b>1060</b>	<b>240</b>	<b>4,42</b>

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh informasi bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 4,42. Dengan rata-rata yang

diperoleh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi buku digital tentang Masjid Agung Demak yang telah dibuat termasuk dalam kategori sangat baik.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Demak merupakan tempat berkumpul para wali penyebar ajaran Islam di Jawa. Posisi Demak sebagai pusat penyebaran Islam di Jawa ditandai dengan berdirinya bangunan Masjid Agung Demak. Di zaman sekarang generasi muda memiliki kesempatan luas untuk mempelajari segala jenis pengetahuan. Salah satu pemicu keterbukaan pintu ilmu pengetahuan ini adalah perkembangan teknologi dan informasi. Budaya Nusantara akan semakin terlupakan jika hanya mengandalkan cara-cara publikasi dan pengenalan tradisional. Seiring waktu cerita tentang Masjid Agung Demak yang menjadi ciri khas Demak kota wali menjadi terlupakan oleh masyarakat. Hal ini memicu penyampaian sejarah dan budaya peninggalan Demak perlu dilakukan melalui pendekatan modern menggunakan keterlibatan teknologi. Salah satunya dengan aplikasi buku digital. Hasil pengujian menyatakan bahwa aplikasi buku digital tentang Masjid Agung yang dibuat dapat memberikan informasi tentang masjid agung demak secara menarik.

Sebenarnya ciri khas Demak sebagai Kota Wali tidak hanya Masjid Agung Demak. Keberadaan tradisi Grebeg Besar dan Makam Kadilangu juga merupakan ciri khas Demak yang harus dilestarikan keberadaannya. Ini menjadi saran untuk penelitian yang selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusmara, A. Rikrik DKK, Ed Setiawan Sabana dan Hawe Setiawan, 2005. *Legenda Kertas : Menelusuri Jalan Sebuah Peradaban*. Bandung : Kiblat.
- [2] Negroponte, Nicholas, 1998. *Being Digital : Menyiasati Hidup dalam Cengkraman Sistem Komputer*. Bandung. Mizan
- [3] Kasri, Muhammad Khafidz., 2008. *Sejarah Demak : Matahari Terbit di Glagah Wangi*. Demak : Kantor Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Demak.
- [4] Danesi, Marcel, 2008. *Dictionary of Media and Communication*. New York : M.E. Sharpe, Inc.
- [5] Aditya, Ramadan, 2013. *Di Indonesia Tren Tablet Kalahkan PC*. (update tanggal 28 Oktober 2013)  
<http://techno.okezone.com/read/2013/10/28/57/888105/di-indonesia-tren-tablet-kalahkan-pc>[diakses pada 1 Maret 2014]
- [6] Rainie, Lee. *Et al*, 2012. *The Rise of E-Reading*. (update tanggal 4 April 2012)  
<http://libraries.pewinternet.org/2012/04/04/the-rise-of-e-reading/>  
[Diakses pada 12 Januari 2014].
- [7] Halingkar, Linda Dkk., 2013. *Perancangan Buku Digital Interaktif Mengenai Kehidupan J.R.R. Tolkien sebagai Tokoh Inspiratif untuk Remaja 12-15 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna Universitas Petra Vol 1 No. 1. Hal 1-11
- [8] Maryanto, Agus dan Zaimul Azzah, 2005. *Masjid Agung Demak*. Bandung : Pustaka Oasis.