

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Desa Cikakak Kecamatan Wangon kabupaten Banyumas memiliki salah satu masjid tertua yaitu Masjid Saka Tunggal, masjid tersebut memiliki jarak kurang lebih 30 KM dari arah Barat daya kota Purwokerto. Keistimewaan yang ada pada Masjid Saka Tunggal yaitu hanya memiliki satu tiang penyangganya (saka), “saka” sendiri memiliki arti tiang sedangkan “tunggal” berarti satu. Masjid Saka Tunggal dibangun pada tahun 1522 M oleh Kyai Mustolih. Kyai Mustolih ialah seorang penyebar agama Islam yang dahulunya bertempat tinggal di sekitar desa Cikakak. Masjid Saka Tunggal dibangun sebagai tempat untuk beribadah umat Islam. Pada sekitar Masjid Saka Tunggal terdapat hutan pinus yang dijadikan tempat tinggal oleh ratusan kera, seperti di Sangeh Bali. Keunikan lain dari Masjid Saka Tunggal yaitu terdapatnya rumah dengan bangunan kuno yang dijadikan sebagai tempat tinggal juru kunci Masjid Saka tunggal. Pada setiap pelaksanaan shalat jumat berjamaah, akan didahului dengan pujipujian yang dilagukan bagaikan kidung jawa. Terdapatnya makam Kyai Mustolih juga merupakan salah satu tujuan dari wisatawan datang ke Masjid saka Tunggal untuk berkunjung dan berziarah. Melihat potensi yang ada pada Desa Cikakak terutama Masjid Saka Tunggal mempunyai daya tarik tersendiri, semakin banyaknya pengunjung yang berkunjung ke Masjid Saka Tunggal menjadikan Desa Cikakak semakin berkembang [1].

Berdasarkan situasi yang telah dijelaskan tersebut dilakukan survei secara langsung melalui pembagian kuesioner dan memperoleh hasil mengenai kesulitan yang dihadapi oleh wisatawan tentang sejarah Masjid Saka Tunggal, sebanyak 73,3% atau 77 responden kesulitan mengetahui sejarah Masjid Saka Tunggal. Akan tetapi, responden sebanyak 26,7% atau 28 responden belum membutuhkan aplikasi ini. Pembangunan sebuah

sistem informasi berbasis android dapat dibangun untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh wisatawan agar mudah memperoleh informasi yang valid mengenai Masjid saka Tunggal. Menurut hasil kuesioner yang disebarakan kepada 105 responden diperoleh bahwa sebanyak 88,6% dari 105 responden menginginkan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai sejarah Masjid Saka Tunggal. Pengembangan perangkat lunak tersebut akan dibangun menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), karena metode tersebut sering digunakan dalam sebuah penelitian. Pengujian *Black Box* akan digunakan pada sistem untuk menguji fungsi-fungsi yang terdapat di aplikasi[2].

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Menjawab hasil kuesioner menunjukkan masih banyaknya wisatawan yang kesulitan mencari informasi sejarah Masjid Saka Tunggal sehingga untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi pembelajaran sejarah Masjid Saka Tunggal berbasis android.
2. Untuk mengetahui keberhasilan aplikasi dilakukan pengujian *Black Box Testing* untuk memastikan aplikasi secara fungsional sudah berjalan dengan baik.
3. Untuk mengetahui hasil pengujian aplikasi menggunakan Skala *Likert*.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana cara merancang dan membangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Masjid Saka Tunggal Cikakak Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas berbasis *Mobile* ?
2. Bagaimana hasil pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box* ?

## **1.4. Batasan Masalah**

Pembahasan ini membahas mengenai Batasan dalam permasalahan pada perancangan dan pembuatan Aplikasi Pembelajaran Masjid saka

Tunggal Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas. Batasan masalah tersebut, yaitu :

1. Aplikasi pembelajaran dibangun menggunakan *Android Studio* untuk *smartphone*.
2. Aplikasi berisikan informasi sejarah Masjid Saka Tunggal, Wisata yang di sekitar Masjid, dan Adat Istiadat.
3. Pengujian sistem hanya menggunakan *Black Box*.
4. Pengembangan sistem hanya menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Pembuatan game edukasi pengenalan pariwisata Masjid Saka Tunggal tersebut bertujuan, yaitu :

1. Merancang dan membangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Sejarah Masjid Saka Tunggal berbasis *Android*.
2. Mengetahui tingkat keberhasilan pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box Testing*.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat lebih memahami cara membangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *Android* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
2. Dapat lebih memahami cara pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.