

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Persoalan penyalahgunaan narkoba atau lebih sering disebut dengan madat telah ada di Indonesia sejak lebih dari 700 tahun yang lalu. Oleh karena itu, sejak dahulu juga telah ada aturan yang melarang penggunaan narkoba, yang tertuang dalam Kitab Nagarakertagama, dalam bentuk *mo limo*. *Mo limo* adalah lima perkara, yaitu *madat, madon, mabuk, maling* dan *main* yang pantang untuk dilakukan karena dapat mendatangkan kesengsaraan. Kini, *mo limo* sudah ditetapkan menjadi Undang-undang (UU) Narkotika dan Psikotropika No. 22 tahun 1997 tentang Narkotika dan Undang-undang (UU) No.5 tahun 1997 tentang Psikotropika. Pada kenyataannya, UU tersebut tidak membuat kondisi penyalahgunaan Narkoba di Indonesia semakin menurun (Nurdin, 2007).

Masalah penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA) atau istilah yang populer dikenal masyarakat sebagai Narkoba (Narkotika dan Bahan/Obat berbahaya) merupakan masalah yang sangat kompleks, yang memerlukan upaya penanggulangan secara komprehensif dengan melibatkan kerja sama multidisipliner, multisektor, dan peran masyarakat secara aktif yang dilaksanakan secara berkesinambungan, konsekuen dan konsisten. Meskipun dalam kedokteran, sebagian besar golongan Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA) masih bermanfaat bagi pengobatan, namun bila disalahgunakan atau digunakan tidak menurut indikasi medis atau standar pengobatan terlebih lagi bila disertai peredaran di jalur ilegal, akan berakibat sangat merugikan bagi individu maupun masyarakat luas khususnya generasi muda. Maraknya penyalahgunaan NAPZA tidak hanya di kota-kota besar saja, tapi sudah sampai ke kota-kota kecil diseluruh wilayah republik Indonesia, mulai dari tingkat sosial ekonomi menengah bawah sampai tingkat sosial ekonomi atas. Dari data yang ada, penyalahgunaan NAPZA paling banyak berumur 15-24 tahun. Tampaknya generasi muda adalah sasaran strategis perdagangan gelap NAPZA.

Oleh karena itu kita semua perlu mewaspadaai bahaya dan pengaruhnya terhadap ancaman kelangsungan pembinaan generasi muda (Liem, 2010).

Oleh karena itu, untuk mensosialisasikan tentang bahaya dan dampak dari Narkotika perlu dikembangkan “**PUSAT INFORMASI DAN SOSIALISASI NARKOTIKA DAN OBAT-OBATAN (NARKOBA) BERBASIS TEKNOLOGI JAVA**” sebagai topik Tugas Akhir.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil adalah : “Bagaimana membangun suatu *website* yang dapat memberikan informasi dan sosialisasi tentang bahaya Narkoba yang berguna bagi *user* ?”

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi *web* ini adalah sebagai berikut :

1. Halaman pengaturan, untuk mengubah atau mengganti data pribadi secara detail (kata sandi, tanggal lahir, nama *user*, biodata, *email*).
2. Halaman beranda, suatu halaman utama ketika mengakses *web login*.
3. Halaman profil, untuk melihat data atau informasi tentang *user*.
4. Halaman artikel, halaman tempat *user* mengupload dan mendownload artikel-artikel atau tulisan dan tempat penyebaran informasi atau sosialisai tentang bahaya dan dampak dari penyalahgunaan Narkoba.
5. Halaman informasi, halaman dimana *user* dapat mengetahui informasi-informasi terkini dari sosialisasi tentang bahaya NAPZA. Informasi di dapat dari BNN (Badan Narkotika Nasional) Palembang dan panti rehabilitasi Ar-rahman Plaju darat Palembang.

## **1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah.

Membangun aplikasi *web* dinamis yang bisa digunakan untuk menyebarkan informasi tentang bahaya dan dampak dari penyalahgunaan Narkoba, dengan cepat mudah dan efisien.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kemudahan bagi masyarakat umum untuk mengetahui dan mendapatkan informasi-informasi dan sosialisasi tentang bahaya Narkoba.
2. Memberi kemudahan bagi para pecandu Narkoba untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang bahaya Narkoba dan membuka pikirannya untuk berhenti dan meninggalkan Narkoba (raihlah cita-cita), serta memberikan sosialisasi dengan menggunakan *web* ini.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Adapun Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

### **1. Penelitian kepustakaan (*Library Research*)**

Disini penulis menggunakan buku-buku, artikel-artikel dan jurnal-jurnal ilmiah yang berhubungan dengan masalah sehingga dapat membantu penyelesaian masalah.

### **2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)**

Penelitian dilakukan langsung ke tempat salah satu panti rehabilitasi narkoba yang ada di Palembang tepatnya di Pusat Rehabilitasi Narkoba (PRN) dan panti rehabilitasi Ar-Rahman Plaju darat Palembang untuk mendapatkan data, dimana penulis akan melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi langsung kepada pengurus panti atau penghuni panti yang terkait.

### 3. Implementasi/Pengeditan *website*

Waterfall. Tahap-tahap umum metoda *Waterfall* yang disederhanakan dengan tujuan penggunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Analisis

Tujuan, kegunaan dan layanan dari sistem ditentukan dengan mengadakan konsultasi dengan calon pengguna potensial. Kebutuhan-kebutuhan sistem ini kemudian digambarkan dalam berbagai diagram sebagai spesifikasi sistem.

#### 2. Perancangan

Proses perancangan sistem membagi kebutuhan sistem menjadi dua, yaitu sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras. Proses perancangan sistem ini menghasilkan arsitektur sistem secara keseluruhan.

#### 3. Implementasi

Pada tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit program kemudian diintegrasikan sebagai satu kesatuan sistem secara keseluruhan. Pengerjaan dengan menggunakan *HTML (Hypertext Markup Language)* dan didukung bahasa pemrograman *PHP* lainnya seperti *Java Script* dan basis data yang digunakan dibuat dengan program *MySQL*.

#### 4. Pengujian

Setelah aplikasi selesai dikembangkan dan telah sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya, maka dilakukan pengujian menggunakan *black box testing* terhadap sistem dan pengguna untuk menerima *feedback* dan kemungkinan masalah yang ada agar dapat segera diperbaiki.

#### 5. Maintenance

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Pembahasan seminar tugas akhir ini dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab yang disusun secara sistematis. Secara garis besar adapun isi dari masing-masing bagian tersebut adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan mengenai istilah-istilah dan beberapa poin penting lain yang berguna dalam pengembangan aplikasi *web*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan kebutuhan bisnis dan sistem, analisis dan desain sistem. Aktor, *use case*, diagram-diagram UML dan rancangan *interface* juga ditentukan dalam bab ini.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi operasional program, tampilan dan penjelasan program serta pembahasan program. Pada bab keempat ini juga akan dibahas proses penulisan baris-baris program dan pengujian perangkat lunak baik berupa pengujian alur algoritma dan pengujian secara fungsionalitas.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab yang terakhir ini, akan dibahas kesimpulan dari hasil analisis, perancangan, implementasi dan evaluasi sistem. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran yang dapat digunakan dalam pengembangan yang lebih lanjut di masa mendatang.