

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyalahgunaan narkotika akhir-akhir ini sangat meningkat, baik itu di pemberitaan media cetak maupun elektronik hampir setiap hari membicarakan korban dari penyalahgunaan narkotika dengan berbagai macam jenis narkotika. Permasalahan penyalahgunaan narkotika di Indonesia semakin bertambah banyak. Terutama pada kalangan remaja dan telah merambat pada pada kalangan di bawah umur.

Narkoba lebih dikenal dengan NAPZA atau singkatan dari Narkotika, Psikotropika, Zat Adiktif. Menurut Badan Narkotika Nasional (2014), NAPZA adalah bahan / zat yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan / psikologi seseorang (pikiran, perasaan dan perilaku) serta dapat menimbulkan ketergantungan fisik dan psikologi.

Menurut Zullies Ikawati (2016), dalam artikel di Tribun Jogja yang berjudul “Mengapa Orang Bisa Kecanduan NAPZA”, menjelaskan bahwa hampir semua jenis NAPZA akan mengaktifkan satu sistem di otak yang mengatur rasa senang atau biasa disebut *reward system* dengan meningkatkan ketersediaan dopamin di otak, di mana dopamin merupakan suatu jenis *neurotransmitter* yang bekerja mengontrol rasa senang. Jika penyalahguna terus menerus menggunakan NAPZA maka otak akan beradaptasi dengan keberadaan dopamine yang tinggi.

Hal tersebut menyebabkan penggunaan NAPZA berusaha untuk menjaga agar fungsi dopamin dalam keadaan stabil atau berusaha menambah dosis NAPZA untuk mencapai dopamin yang tinggi, dan disertai dengan penggunaan yang dilakukan secara terus menerus atau kecanduan.

NAPZA dibagi ke dalam beberapa golongan yaitu narkotika, alkohol, psikotropika dan zat adiktif. Narkotika dibagi menjadi beberapa jenisnya yaitu ganja, *opium*, dan *kokain*. Psikotropika dibagi menjadi 2 jenis yaitu *ampethamine* dan *oxidone*. Sedangkan jenis dari zat adiktif adalah *nikotin*.

Maka seiring dengan kemajuan teknologi yang ada, perlu diberikan informasi yang lengkap mengenai NAPZA agar Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan (BNNP Sumsel) lebih mudah dalam mengumpulkan informasi penyebaran NAPZA pada masyarakat di Provinsi Sumatera Selatan dalam bentuk perangkat lunak berbasis *android*, agar masyarakat bisa mendapatkan informasi dimana saja letak lokasi yang rawan terjadinya penggunaan NAPZA, sehingga masyarakat dapat lebih waspada terhadap titik rawan penyebaran NAPZA di Provinsi Sumatera Selatan.

Berdasarkan pembahasan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian proposal skripsi agar proses ini berjalan dengan lancar, maka harus memperhatikan uraian komponen tersebut, maka penelitian proposal skripsi ini diberi judul **“Perangkat Lunak Informasi Pengguna NAPZA Menggunakan Metode *Mobile-D* Berbasis *Android* (Studi Kasus Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini adalah “bagaimana memberikan informasi kepada Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Sumatera Selatan mengenai penggunaan dan penyebaran NAPZA pada masyarakat di Provinsi Sumatera Selatan bentuk perangkat lunak berbasis *android* ?”.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, agar pembahasan lebih terarah, maka informasi yang diberikan pada perangkat lunak informasi narkotika ini perlu dibatasi ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Sasaran perangkat lunak ini yaitu untuk Kantor Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Sumatera Selatan dan masyarakat.
2. Pada perangkat lunak ini, penginputan data pengguna NAPZA hanya sebatas pengguna golongan NAPZA yang umum teredar di Provinsi Sumatera Selatan.
3. Perangkat lunak ini hanya memberikan informasi mengenai grafik peningkatan atau penurunan pengguna NAPZA, lokasi penyebaran, dan menampilkan data pengguna NAPZA dimulai pada tahun 2018.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang diarahkan pada masyarakat, adapun tujuan yang dimaksud dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mempermudah pendataan jumlah pengguna NAPZA setiap bulannya di Provinsi Sumatera Selatan.
2. Untuk memberikan informasi mengenai penyebaran pengguna NAPZA di Provinsi Sumatera Selatan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat bagi objek penelitian dan masyarakat, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi BNNP Sumsel

Diharapkan dengan adanya perangkat lunak ini, dapat mempermudah BNNP Sumsel dalam mendata jumlah pengguna NAPZA setiap bulannya di Provinsi Sumatera Selatan, dan diharapkan dengan terdatanya jumlah dan lokasi teredarnya pengguna NAPZA tersebut, BNNP Sumsel dapat meminimalisir pengguna NAPZA setiap kota/kabupaten di Provinsi Sumatera Selatan.

2. Bagi Masyarakat

Dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui dimana saja letak lokasi yang rawan teredarnya NAPZA di Provinsi Sumatera Selatan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kantor Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan yang beralamatkan Jl. Gubernur H.A. Bastari Komp.

Ogan Permata Indah (OPI) Jakabaring Palembang, Sumatera Selatan dan dilaksanakan pada bulan Juni 2018 sampai dengan September 2018.

1.5.2 Alat dan Bahan

Alat yang akan digunakan dalam perangkat lunak informasi ini terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak:

1. Perangkat Keras (*Hardware*):
 - a. *Laptop Asus A455L Series*.
 - b. *Printer*.
 - c. *Flashdisk 32GB*.
 - d. *Modem*.
2. Perangkat Lunak (*Software*):
 - a. *Microsoft Windows 7*, sebagai sistem operasi.
 - b. *Google Chrome*, sebagai *browser*.
 - c. *Microsoft Office 2010*, untuk penulisan tugas akhir ini.
 - d. *Software pendukung XAMPP (PHP, Html5 dan MySQL)*.
 - e. *Android Studio* sebagai *emulator*.

1.5.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Menurut Moch. Nazir (2011:54), dalam buku yang berjudul “Metode Penelitian (cetakan ke-6)”, metode deskriptif adalah studi untuk menentukan fakta dengan interpretasi yang tepat dimana di dalamnya termasuk studi untuk menggambarkan secara akurat sifat-sifat dari fenomena kelompok/individu, serta studi untuk menentukan frekuensi terjadinya suatu keadaan untuk meminimalisasikan bias dan

memaksimalkan reabilitas. Metode deskriptif digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mengenai semua variabel penelitian secara independen.

1.5.4 Metode Pengumpulan Data

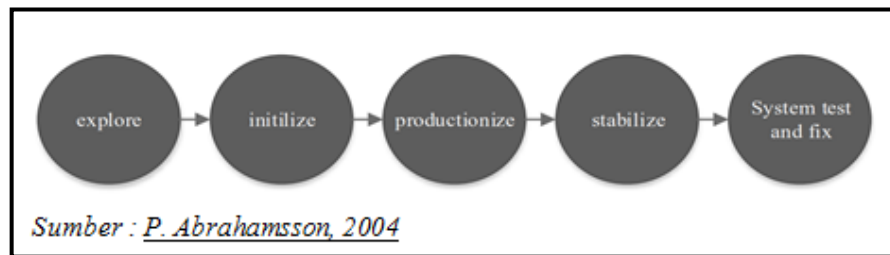
Dalam pengumpulan data penelitian ini penulis menggunakan metode studi pustaka. Menurut Nazir (2013:93), dalam buku yang berjudul “Metode Penelitian”, studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Metode ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai materi atau dokumen yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder pada metode ini diperoleh dengan cara *browsing* di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber lain yang relevan.

1.5.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai untuk Perangkat Lunak Informasi Pengguna NAPZA Menggunakan Metode *Mobile-D* Berbasis *Android* (Studi Kasus Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan), penulis menggunakan metode *Mobile-D*.

Menurut Flora & Chande (2013), metode *Mobile-D* adalah salah satu metode yang cocok untuk pengembangan aplikasi *mobile* karena bersifat

tangkas(*agile*) dan fleksibel. *Mobile-D* merupakan pengembangan dari beberapa *framework* yaitu *Extreme Programming*, *Crystal* dan *Rationale Unified Process*. Banyak alasan mengapa untuk pengembangan *mobile* membutuhkan metode tangkas, metode tangkas memiliki karakteristik yang cocok untuk pengembangan *mobile* seperti dapat berjalan pada lingkungan sistem yang sering berubah, jumlah tim yang kecil, mampu mengidentifikasi pengguna, lingkungan sistem berorientasi objek, aman, berada pada *level* aplikasi, sistem yang dibangun kecil dan waktu pengembangan yang relatif pendek.



Gambar 1.1 Metode *Mobile-D*

Dari Gambar 3.1 dapat dilihat dengan jelas bahwa metode ini yang paling rinci dalam proses pengembangan, memiliki spesifikasi yang komprehensif untuk setiap fase dan tahap, dan untuk tugas-tugas yang terkait. Metode pengembangan aplikasi *Mobile-D* terdiri dari tahapan berikut:

1. *Explore*, merencanakan dan menyusun proyek yang akan dikerjakan. Tahap ini meletakkan isu-isu dasar pengembangan sistem, antara lain arsitektur produk, proses pengembangan dan lingkungan pengembangan.
2. *Initialize*, menyiapkan dan memverifikasi semua isu-isu kritis dalam pengembangan yang menentukan keberhasilan proyek. Diakhir tahap ini

diharapkan semua sumber daya telah siap untuk memulai membangun sistem yang dibuktikan dengan adanya hasil perancangan.

3. *Productionize*, mengimplementasikan semua kebutuhan fungsional pada produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara iterative dan bertingkat.
4. *Stabilize*, mengintegrasikan sub sistem yang telah dibangun menjadi satu kesatuan produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara *iterative* dan bertingkat.
5. *System test and fix*, menguji dan melakukan perbaikan sistem. Hasil dari pengujian akan menjadi umpan balik bagi tim pengembang untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan sistem. (P. Abrahamsson, 2004)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini memberikan penjelasan garis besar penelitian ini secara jelas, supaya dapat lebih terlihat berhubungan dengan susunan kerangka bab dan sub-bab. Adapun sistematika penulisan dijabarkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang tinjauan umum dari objek yang menjadi penelitian dan penjelasan tentang teori-teori yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang penjelasan dan rancangan desain dari sistem yang akan dibangun serta cara-cara yang akan digunakan pada pembahasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan melakukan tindakan dari pengujian hasil dari perangkat lunak informasi NAPZA di provinsi Sumatera Selatan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil keseluruhan bab-bab dan saran-saran dalam implementasi lebih lanjut.