

SISTEM INFORMASI PENGENALAN DAN PENANGGULANGAN NARKOBA BERBASIS MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF

**Gigih Attayauban Purnomo^{1)*}, Fajar Maulana²⁾, Farah Sofiatul Nur Amanah³⁾,
Ahmad Riau Ardi⁴⁾, Dasril Aldo⁵⁾**

^{1,2,3,4,5)} Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah
email: [19102085@ittelkom-pwt.ac.id^{1\)}](mailto:19102085@ittelkom-pwt.ac.id), [19102071@ittelkom-pwt.ac.id^{2\)}](mailto:19102071@ittelkom-pwt.ac.id),
[19102084@ittelkom-pwt.ac.id^{3\)}](mailto:19102084@ittelkom-pwt.ac.id), [19102241@ittelkom-pwt.ac.id^{4\)}](mailto:19102241@ittelkom-pwt.ac.id), [dasril@ittelkom-pwt.ac.id^{5\)}](mailto:dasril@ittelkom-pwt.ac.id)

Abstrak

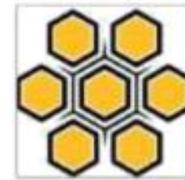
Di masa sekarang di mana informasi semakin mudah didapatkan, semestinya kesadaran masyarakat akan bahaya narkoba semakin meningkat, namun data dilapangan tidak memberikan hasil demikian. Masih kerap ditemui pengguna narkoba di masa sekarang. Berdasarkan masalah tersebut dibuatlah penelitian ini dimana bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mengetahui apa itu narkoba, efek yang disebabkan apabila disalah gunakan serta bagaimana cara mencegah penyalahgunaannya. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan data-data yang mendukung penelitian seperti artikel dan buku, kemudian data-data yang telah didapatkan diatur dan dirangkai sedemikian rupa sehingga pengguna program ini, dapat dengan mudah memahami isi program. Setelah itu, data-data tersebut digunakan untuk membuat media interaktif sehingga dapat menarik perhatian *audience*. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah media interaktif yang berisi informasi tentang narkoba, cara penggunaan narkoba yang benar, serta penanggulangan penyalahgunaan narkoba.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Narkoba.

Abstract

In today's era where information is easier to obtain, public awareness of the dangers of drugs should increase, but the data in the field does not provide such results. Drug users are still often encountered today. Based on these problems, this research was made which aims to increase public awareness of the importance of knowing what drugs are, the effects they cause when misused and how to prevent their abuse. This research is carried out by collecting data that supports research such as articles and books, then the data that has been obtained is arranged and arranged in such a way that users of this program can easily understand the contents of the program. After that, the data is used to create interactive media so that it can attract the attention of the audience. The results of this study are an interactive media that contains information about drugs, how to use drugs correctly, and overcoming drug abuse.

Keywords: Multimedia, Interactive, Drugs.



PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini dan dengan banyaknya ditemukan teknologi- teknologi baru, dapat memudahkan kita dalam segala hal, contohnya adalah teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi ini memudahkan kita dalam berkomunikasi tanpa adanya batas waktu dan jarak serta kemudahan dalam menyampaikan informasi kepada siapa saja. Penggunaan teknologi yang bijak dapat memberikan dampak positif kepada siapapun yang menggunakannya, salah satu contohnya ialah teknologi multimedia interaktif.

Salah satu pemanfaatan teknologi ini ialah dalam bidang edukasi dan pendidikan. Aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk tujuan semacam ini contohnya Macromedia Flash 8.

Multimedia merupakan media pembelajaran dengan menggabungkan beberapa media seperti visual, audio, dan teks yang dipresentasikan dalam media komputer [1].

Multimedia interaktif merupakan salah satu hasil dari pemanfaatan teknologi multimedia, teknologi ini mampu menyajikan informasi secara interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi ini, proses edukasi dapat disajikan dalam media yang lebih menarik. Peran multimedia sendiri sudah banyak yang digunakan dan dianggap membantu dalam bidang edukasi [2].

Narkoba atau singkatan dari narkotika, psikotropika dan zat adiktif lainnya merupakan obat, bahan, atau zat yang tidak terklasifikasi aman untuk dikonsumsi, yang mana mampu mempengaruhi kinerja otak (susunan syaraf pusat). Konsumsi narkoba dalam jumlah yang melebihi baats

dapat menyebabkan adiksi. Akibatnya kinerja otak berubah baik meningkat ataupun menurun, serta dapat mengganggu fungsi organ tubuh lainnya seperti jantung, peredaran darah, pernafasan dan lain-lain [3].

METODE PENELITIAN

Landasan Teori

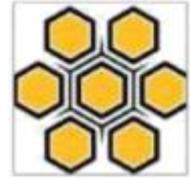
Multimedia menurut Robin dan Linda dalam Darmawan (2011:47) adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan audien yang mengkombinasikan teks, animasi, grafik, video dan audio [1].

Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi supaya tidak terlalu visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa (Sadiman, dkk, 2010: 17-18) [1].

Menurut Sutarno dan Mukhidin (2013:216), multimedia interaktif didisain berdasarkan bagian-bagian dan penggalan-penggalan menjadi unit terkecil, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami isi materi yang disampaikan serta dengan bahasa yang komunikatif dan mengandung ilustrasi-ilustrasi yang menarik akan efektif untuk disimak oleh audien, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri (Sutarno & Mukhidin, 2015) [4].

Multimedia interaktif merupakan media yang berisi gabungan dari unsur-unsur seperti teks, gambar dan grafis, audio, serta video atau bisa pula animasi (Novitasari, 2016) [2].

Menurut Soerdjono Dirjosisworo (1986) bahwa pengertian narkotika adalah "Zat yang bisa menimbulkan pengaruh tertentu bagi yang menggunakannya



dengan memasukkan kedalam tubuh.” Pengaruh yang terjadi dalam pembiusan dapat berupa hilangnya rasa sakit, menaikkan semangat serta halusinasi. Sifat-sifat tersebut yang diketahui dan ditemukan dalam dunia medis bertujuan dimanfaatkan bagi pengobatan dan kepentingan manusia di bidang kedokteran terutama dalam pembedahan, menghilangkan rasa sakit dan lain-lain. Narkotika digolongkan menjadi 3 kelompok yaitu:

1. Narkotika golongan I, adalah narkotika yang paling berbahaya. Daya adiktifnya sangat tinggi. Golongan ini digunakan untuk penelitian dan ilmu pengetahuan. Contoh: ganja, heroin, kokain, morfin, dan opium.
2. Narkotika golongan II, merupakan golongan dengan daya adiktif yang kuat. Namun, untuk narkotika golongan ini sering dimanfaatkan dalam pengobatan dan penelitian, contohnya berupa benzetidin, betametadol, dan petidin.
3. Narkotika golongan III, adalah narkotika yang memiliki daya adiktif ringan, tetapi bermanfaat untuk pengobatan dan penelitian, contoh: kodein dan turunannya [3].

Menurut Gordon B. Davis (1991: 91) Sistem informasi ialah suatu sistem yang dirancang untuk menerima masukan data serta instruksi lainnya, mengolah data sesuai dengan instruksi dan mengeluarkan hasilnya [5].

Narkotika sebenarnya merupakan zat yang sangat bermanfaat untuk bidang

pengobatan yang berpengaruh pada kerja tubuh terutama otak (Bella, Hafiar, & Syuderajat, 2018), (Fidrayani & Utami, 2019) [6].

Menurut pakar kesehatan narkoba sebenarnya adalah psikotropika yang biasa digunakan ialah berupa obat bius yang biasa digunakan pasien saat hendak melakukan operasi. Serta bisa juga digunakan dalam obat-obatan untuk penyakit tertentu (Muryanta, 2017) [7].

Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut ini:

1. Masalah
Tahapan penelitian diawali dengan menentukan atau mendefinisikan masalah penelitian, yaitu banyaknya penyalahgunaan narkoba dan diperlukan edukasi yang menarik untuk dilihat dan dapat mudah dimengerti oleh *audience*.
2. Pendekatan
Pendekatan dalam penelitian ini adalah cara peneliti untuk melakukan pendekatan terhadap hal yang akan diteliti diantaranya metode yang digunakan yaitu Studi Pustaka.
3. Identifikasi
Identifikasi digunakan untuk menganalisis yang akan diteliti animasi ini berdasarkan jurnal dan data yang ada pada internet.
4. Usulan
Usulan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Edukasi dan penanggulangan Narkoba menggunakan metode kajian pustaka dan diterapkan pada animasi.
5. Pengujian



Untuk menguji hasil dari penelitian, dilakukan pengujian menggunakan metode *black box*.

6. Hasil
Hasil akhir dalam penelitian ini berupa aplikasi multimedia interaktif yang diharapkan mampu memberikan edukasi tentang penjelasan, penggunaan dan cara penanggulangan penyalahgunaan narkoba.

Tahap Penelitian

Tahapan penelitian yang akan dilalui dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Data Primer
Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui artikel-artikel yang terdapat pada berbagai situs jurnal.
 - b. Data Sekunder
Dalam penelitian ini, digunakan pula data sekunder yang digunakan untuk mendukung pernyataan dari data primer. Data-data sekunder diperoleh dari situs-situs yang cukup terpercaya seperti situs berita atau situs lain yang terverifikasi isi situsnya.
2. Rencana Pengujian
Untuk langkah selanjutnya setelah sistem multimedia interaktif dibuat ialah melakukan tahap pengujian. Tahapan pengujian akan dilaksanakan menggunakan pengujian Blackbox. Blackbox testing merupakan metode pengujian perangkat lunak yang memfokuskan pengujian dalam sisi fungsionalitasnya. Pengujian akan dilakukan dengan menunjukkan animasi kepada masyarakat, kemudian akan dilihat dari respon masyarakat

apakah mereka dapat memahami inti dari animasi yang ditunjukkan.

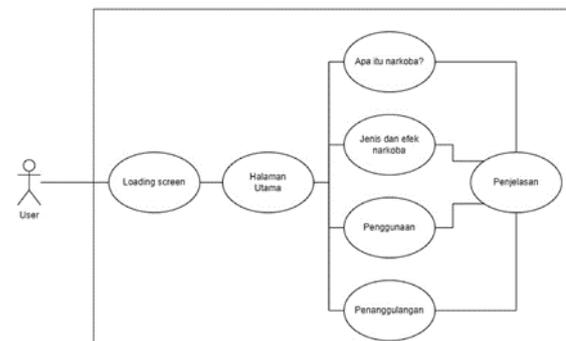
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah media interaktif yang berisi nasihat tentang penjelasan tentang narkoba, penggunaan narkoba yang tepat, serta cara mengatasi penyalah-gunaan narkoba.

Isi dari multimedia interaktif yang disebutkan di atas ialah sebagai berikut:

- a. Diagram *Use Case*

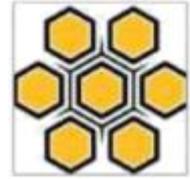
Diagram *use case* merupakan istilah yang digunakan untuk diagram yang berisi relasi suatu sistem dengan aktor atau penggunanya. Dalam diagram *use case* ini, terdapat satu aktor, yaitu pengguna yang mengoperasikan multi-media interaktif. *Use case* ini terdiri dari tujuh buah *use case* yang masing-masing dijelaskan sebagai *scene loading*, halaman utama, penjelasan narkoba, jenis dan efek narkoba, penggunaan narkoba dan penanggulangan narkoba.



Gambar 1. *Use Case Diagram*

- b. *Loading Screen*

Halaman *Loading screen* adalah halaman yang muncul pada saat animasi dijalankan, pada halaman loading screen ini terdapat tombol untuk memasuki menu utama dari animasi yang dibuat. Tombol



tersebut dapat di tekan ketika *loading bar* tersebut telah penuh.



Gambar 2. Loading Screen

c. Menu

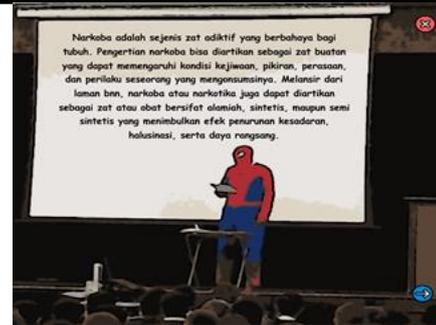
Halaman menu disini muncul setelah tombol yang terdapat di halaman loading screen ditekan. Pada halaman ini terdapat 4 menu yang dapat ditekan yaitu menu apa itu narkoba, Jenis dan efek narkoba, Penggunaan dan yang terakhir penanggulangan.



Gambar 3. Menu

d. Halaman Penjelasan Narkoba

Halaman penjelasan narkoba berisi penjelasan tentang pengertian narkoba secara singkat. Pada halaman ini terdapat tombol *exit* dan tombol *next*, tombol *exit* digunakan untuk kembali ke halaman menu, sedangkan tombol *next* digunakan untuk ke halaman selanjutnya.



Gambar 4. Halaman Penjelasan Narkoba

e. Halaman Jenis Narkoba

Halaman ini menjelaskan tentang jenis-jenis dan efek dari narkoba. Dalam halaman ini terdapat berbagai jenis, nama serta efek yang disebabkan narkoba. Dalam halaman ini terdapat tombol keluar untuk kembali ke halaman utama, tombol kembali serta tombol ke halaman selanjutnya.



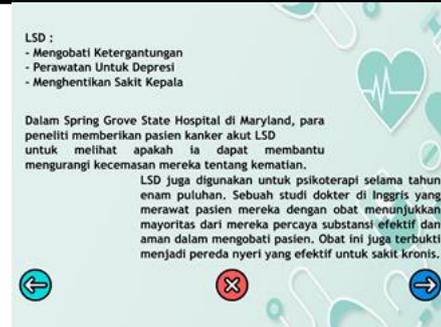
Gambar 5. Halaman jenis narkoba



Gambar 6. Halaman penjelasan Ganja



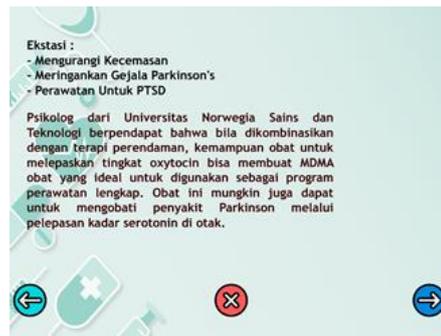
Gambar 7. Halaman penjelasan Ekstasi



Gambar 10. Halaman efek LSD



Gambar 8. Halaman penjelasan Heroin



Gambar 11. Halaman efek ekstasi



Gambar 9. Halaman penjelasan Methamphetamine



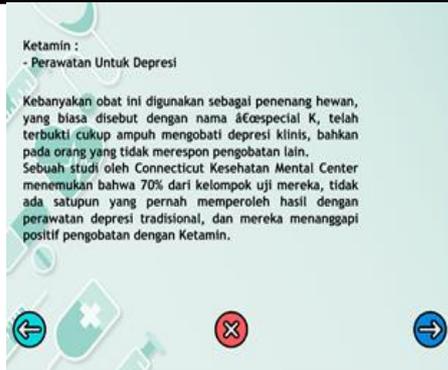
Gambar 12. Halaman efek kokain

f. Halaman Efek Narkoba

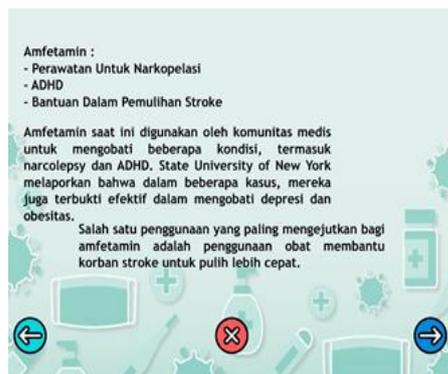
Halaman ini menjelaskan tentang efek dari penggunaan narkoba. Pada halaman ini juga terdapat tombol exit untuk kembali ke halaman utama, tombol next dan tombol back untuk berpindah ke halaman selanjut dan sebelumnya.



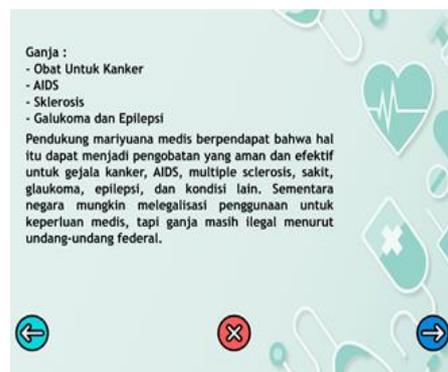
Gambar 13. Halaman efek heroin



Gambar 14. Halaman efek ketamin



Gambar 15. Halaman efek Amfetamin



Gambar 16. Halaman efek Ganja

g. Halaman Penanggulangan

Pada halaman ini dijelaskan cara penanggulangan untuk menjauhi penggunaan narkoba. Dalam halaman ini terdapat tombol exit yang digunakan untuk beralih ke halaman utama.



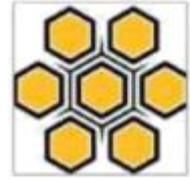
Gambar 17. Halaman Penanggulangan

SIMPULAN

Narkoba sendiri sebenarnya bukanlah sosok yang mengerikan seperti yang dibayangkan. Namun, apabila digunakan tanpa pengawasan dapat menyebabkan efek samping yang cukup parah terhadap fisik dan mental penggunanya. Maka dari itu, dengan dibuatnya media interaktif ini tercipta kesadaran akan pentingnya pengetahuan terhadap narkoba.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Armansyah, S. and S. , "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. Vol 2 No (3), pp. 225-227, 2019.
- [2] R. Wahyugi and F. , "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. Volume 3 Nomor 3, pp. 787-790, 2021.
- [3] B. P. Hariyanto, "Pencegahan Dan Pemberantasan Peredaran Narkoba Di Indonesia," *Jurnal Daulat Hukum*, vol. Vol. 1. No. 1, pp. 204-



-
- 205, 2018.
- [4] D. Septian, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, vol. 2 (1), p. 12, 2019.
- [5] R. S. Sinukun, R. Pakaya And S. Suleman, *Sistem Informasi Manajemen Surat*, Vol. 1, Pp. 12-19, 2019.
- [6] R. Rasyid, A. Agustang, R. Maru, A. T. P. Agustang And S. Sudjud, "Penyuluhan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba," *Jurnal Masyarakat Mandiri*, Vol. 4, Pp. 117-123, 2020.
- [7] S. Farutachman, "Sejarah Dan Perkembangan Masuknya Narkoba Di Indonesia," Pp. 13-19, 2020.