

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini masyarakat lambat laun berkembang, dimana perkembangan itu selalu diikuti proses penyesuaian diri yang kadang-kadang proses tersebut terjadi secara tidak seimbang. Masyarakat berusaha mengadakan pembaharuan-pembaharuan di segala bidang. Namun kemajuan teknologi tidak selalu berdampak positif, bahkan ada kalanya berdampak negatif. Hal tersebut merupakan tantangan bagi instansi-instansi pemerintah untuk mampu menciptakan penanggulangannya, khususnya dalam kasus narkoba dan obat-obatan terlarang.

Tren jenis narkoba yang terdapat di Indonesia yaitu ganja atau marijuana merupakan jenis narkoba yang peredarannya sangat dominan di Indonesia, hal tersebut yang kemudian menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara penghasil ganja terbesar di Asia Tenggara. Berdasarkan hasil penelitian BNN tahun 2011 tentang Survei Nasional Perkembangan Penyalahgunaan Narkoba di Indonesia, diketahui bahwa angka prevalensi penyalahgunaan narkoba di Indonesia telah mencapai 2,23% atau sekitar 4,2 juta orang dari total populasi penduduk (berusia 10 - 59 tahun). Prevalensi jenis Narkoba yang paling banyak digunakan oleh pekerja transportasi setahun terakhir adalah Ganja sebesar 4,9%, ATS sebesar 2,3%, sedangkan Opiad, Tranquilizer, Hallusinogen dan Inhalant di bawah 1%. Pada kelompok ATS jenis yang paling sering digunakan adalah ekstasi dan shabu dengan prevalensi ekstasi 1,4%, dan shabu 1,4%, jenis katinon juga dilaporkan digunakan dengan prevalensi 0,3%. Penggunaan opiad jenis heroin prevalensinya 0,5%, morfin 0,4% dan opium 0,2%. Penggunaan tranquilizer seperti luminal (0,4%), pil koplo/BK (0,5%), dan fenorbital (barbiturate) prevalensinya 0,1% juga ditemukan dikalangan pekerja transportasi setahun terakhir. Sedangkan pada kelompok hallusinogen terbanyak digunakan adalah mushroom (0,3), kecubung (0,3%), dan bentuk Narkoba jenis lama yaitu LSD yang masih tetap beredar (0,1%). Untuk obat bebas di konter obat terbanyak adalah dextromethorpan (0,7%) [1].

Saat ini penyalahgunaan narkoba selalu meningkat tiap tahunnya yang melingkupi semua lapisan masyarakat baik miskin, kaya, tua, muda, dan bahkan anak-anak. Data yang terdapat dari dasbor P4GN menginformasikan bahwa pada tahun 2016 terdapat 883 total kasus narkoba dan 1359 total tersangka kasus narkoba, pada tahun 2017 terdapat sebanyak 1012 total kasus narkoba dan dengan total tersangka sebanyak 1451 orang, dan pada tahun 2018 terdapat 1036 total kasus narkoba dan 1517 total tersangka kasus narkoba, dari kesimpulan diatas bahwa kasus penyalahgunaan narkoba setiap tahunnya meningkat 2-6% dari tahun sebelumnya [2], Dari 3,6 juta pecandu di Indonesia, rata-rata 15 ribu orang meninggal akibat narkoba setiap tahunnya. Sebagian besar pengguna yang meninggal adalah kaum muda di bawah 30 tahun. Menurut survei yang dilakukan oleh BNN pada tahun 2004, pengguna narkoba terbesar ada di kelompok usia 15-24 tahun [3], Penyalahgunaan narkoba selalu meningkat setiap tahunnya sesuai dengan kutipan Deputy Bidang Pencegahan Badan Narkotika Nasional (BNN) Ali Djohardi pada tahun 2017 menyebut 80% masyarakat Indonesia mengetahui jenis dan bahaya narkoba [4] [5]. adapun yang menyebabkan data penyalahgunaan setiap tahun meningkat karena kurangnya pemahaman tentang narkotika.

Pengetahuan masyarakat edukasi perihal narkotika masih kurang yang mengakibatkan masyarakat buta hukum, masyarakat memang sudah mengetahui tentang bahayanya narkotika tetapi belum tahu tentang hukum-hukum terkait narkotika, dan memang belum ada perangkat sebuah sistem untuk membantu mengedukasi masyarakat dalam menjelaskan sebuah narkotika, berdasarkan kuesioner yang disebarikan kepada masyarakat jawa barat terutama dari kalangan remaja menjelaskan bahwa dari 126 responden yang tahu jenis narkotika yang terdapat 83 responden yang didalamnya kebanyakan menyebutkan ganja dan sabu-sabu padahal dari masih banyak jenis narkotika yang terdapat di Indonesia pada buletin yang diliris oleh kementerian kesehatan menceritakan bahwa ada 15 jenis narkotika di indonesia [6].

Pengetahuan masyarakat perihal tahapan rehabilitasi masyarakat kepada BNN sangat kurang, padahal BNN adalah instansi yang mempunyai tugas dalam

mencegah dan memberantas penyalahgunaan narkoba sesuai dalam pasal 70 poin b dalam UU No 35 tahun 2009 tentang narkoba. Selain itu masyarakat pun kurang mengetahui tentang peran dan tugas BNN sebagai instansi yang meningkatkan kemampuan lembaga rehabilitasi medis dan rehabilitasi sosial pecandu narkoba, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat. Sesuai dalam pasal 70 point d dalam UU No 35 tahun 2009 tentang narkoba [7].

Pada instansi BNNP Jawa Barat pun menyatakan belum efektifnya dalam merespon perihal rehabilitasi, konseling, pengaduan, ataupun keluhan dari masyarakat karena terbatasnya SDM yang terdapat di instansi BNNP Jawa Barat yang bersiap untuk menerima keluhan dan pengaduan yang menyebabkan pihak BNN sulit dalam memperoleh keluhan dan pengaduan dari masyarakat. Selain itu juga nomor telepon untuk menampung pengaduan tidak dikelola oleh deputi pengaduan tetapi dikelola oleh bagian umum, yang pada akhirnya instansi BNNP Jawa Barat membutuhkan sebuah sistem yang mengelola informasi pengaduan, konseling maupun keluhan selama 24 jam dengan memberikan jawaban secara detail pada pertanyaan yang kompleks.

Maka bisa disimpulkan bahwa harus ada aplikasi edukasi dan pengaduan untuk masyarakat yang bisa digunakan secara fleksibel supaya bisa melaksanakan pasal 104 dalam UU No 35 tahun 2009 tentang narkoba yang berbunyi masyarakat mempunyai kesempatan yang seluas-luasnya untuk berperan serta membantu pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba dan bahan kimia narkoba [7]. Berdasarkan uraian diatas maka kami mengangkat judul “Pembangunan Aplikasi Chatbot Untuk Edukasi dan Pengaduan Narkoba Dengan Memanfaatkan Dialogflow dan GPS Pada Platform Android”.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang diajukan berdasarkan bagian latar belakang masalah adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman masyarakat terkait dengan bahaya dan informasi tentang narkoba.
2. Sulitnya BNN dalam menerima keluhan dan pengaduan dari masyarakat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi edukasi dan pengaduan berplatform android dengan menggunakan teknologi dialogflow untuk sebagai media komunikasi dengan masyarakat dan teknologi GPS untuk mendekteksi pelapor jika menemukan kejadian yang berbau penyalahgunaan narkoba dengan tujuan :

1. Mengedukasi masyarakat tentang narkoba dan bahaya dari narkoba
2. Mempermudah BNN dalam menerima keluhan dan pengaduan dari masyarakat.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka dalam memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi.

1.4.1 Batasan Sistem

Batasan masalah pada sistem adalah :

1. Aplikasi yang dibangun memiliki 2 sistem, sistem yang digunakan oleh masyarakat umum dan sistem yang digunakan oleh instansi BNN.
2. Masukan yang digunakan dalam bentuk teks.
3. Pertanyaan dan jawaban menggunakan Bahasa Indonesia.
4. Keluaran yang digunakan berupa teks.

1.4.2 Batasan Area penelitian

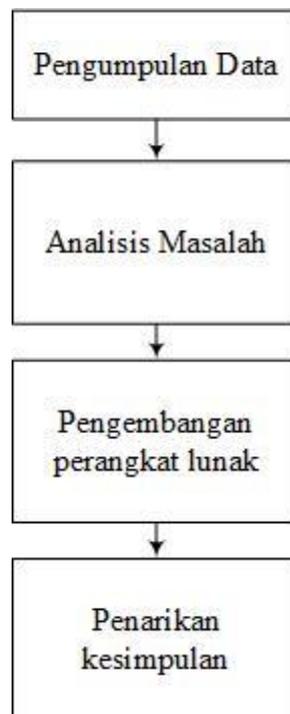
Batasan masalah pada area penelitian adalah :

1. Data yang diolah untuk chatbot edukasi berupa data informasi narkoba berasal dari buku “Awat ! narkoba masuk desa” dan “Undang-undang No35 Tahun 2009 tentang narkoba”.
2. Laporan pengaduan berupa lokasi posisi pengadu dan posisi kejadian yang berasal dari sensor GPS untuk sebagai pertimbangan BNN untuk melakukan pendampingan kepada masyarakat.
3. Aplikasi tersebut digunakan untuk lingkungan Provinsi Jawa Barat
4. Data yang diolah untuk mengklasifikasi narkoba berdasarkan golongan berasal dari “Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018”.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada bagian ini pendekatan penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif, karena mengukur variabel edukasi masyarakat tentang pelaporan penyalahgunaan dan rehabilitasi pecandu narkoba [8].

Jenis penelitian yang diangkat adalah penelitian terapan dengan alasan penelitian lebih diarahkan untuk mengetahui, menjelaskan dan memprediksi fenomena-fenomena alam dan sosial. Hasil penelitian dasar mungkin belum dapat dimanfaatkan secara langsung, akan tetapi sangat berguna bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan teknologi tersebut. Adapun diagram alur dalam penelitian yang akan dibangun sebagai berikut.



Gambar 1.1. Alur Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kuesioner, wawancara dan studi literatur.

1. Kuesioner

Pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner tentang pengetahuan masyarakat tentang narkoba dari jenis, cara pengaduan jika terjadi penyalahgunaan dan cara merehabilitasi pecandu narkoba.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab langsung dengan petugas BNN perihal kondisi objektif informasi narkoba, pengaduan dan rehabilitasi pecandu narkoba.

3. Observasi

Pengumpulan data dengan berkunjung ke BNNP Jawa Barat untuk melihat alur edukasi dan pengaduan terkait dengan SOP untuk pengembangan penelitian.

4. Studi literatur

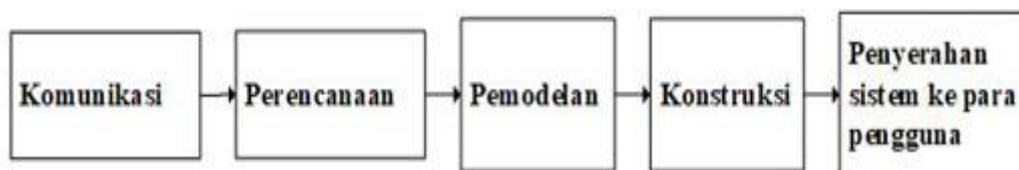
Pengumpulan data berupa UU No 35 tahun 2009 tentang narkoba, serta beberapa jurnal, dan buku referensi untuk menunjang penelitian sesuai dengan judul penelitian.

1.5.2 Analisis Masalah

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apa saja masalah yang muncul pada proses edukasi dan pengaduan di BNNP Jawa Barat. Analisis masalah menjelaskan sebuah permasalahan yang akan diselesaikan oleh sistem.

1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Tahap ini tentang pembangunan perangkat lunak, pembangunan sistem Informasi ini menggunakan model waterfall karena model tersebut cocok digunakan kebutuhan pengguna sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil [9].



Gambar 1.2. Waterfall Model [9]

1. Komunikasi

Menganalisis kebutuhan rancangan aplikasi dengan cara mewawancarai pihak BNN perihal kebutuhan non fungsional yang akan digunakan untuk aplikasi dan bahan untuk menunjang aplikasi.

2. Perencanaan

Melakukan perencanaan pembangunan program berupa roadmap dengan stakeholder dengan cara melibatkan stakeholder pada aktivitas perancangan, supaya hasil dari tahap komunikasi bisa terselesaikan.

3. Pemodelan

Melakukan pembuatan model-model bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dari pengguna tentang sistem aplikasi yang dibuat dengan cara membuat UML dari sebuah aplikasi sehingga tergambar bentuk dan karakteristik fungsional yang terdapat dalam sistem.

4. Konstruksi

Pembuatan sebuah aplikasi dengan menuliskan kode beserta pengujian yang menggunakan sistem blackbox.

5. Penyerahan sistem ke para pengguna

Menyerahkan perangkat lunak ke pihak yang menerima laporan pengaduan dan mempublikasikan ke masyarakat untuk bisa digunakan dalam membantu pencegahan dan edukasi narkoba.

1.5.4 Penarikan Kesimpulan dan Saran

Pada tahap terakhir ini merupakan pengambilan kesimpulan sebuah penelitian tentang perancangan sistem beserta perihal yang harus dikembangkan pada sistem kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah yang diambil, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam membangun perangkat lunak, teori teori yang berkaitan dengan teknologi dan metode yang digunakan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi dalam bahasa pemograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.