



## APLIKASI PENGENALAN BAHAYA NARKOBA BERBASIS ANDROID

**Syofian**

Program Studi Teknik Informatika,  
Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia  
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

### ABSTRAK

Narkoba merupakan salah satu bahaya yang nyata dan cara BNNK Kuantan Singingi dalam rangka mengurangi dan mencegah penyalahgunaan narkoba membutuhkan sebuah terobosan dalam pengenalannya. Pengenalan di peruntukkan sebagai media penyampaian pengetahuan tentang bahaya narkoba yang mudah di pahami dan simple. Sehingga perlu adanya suatu sistem yang berbasis android sebagai alternative dalam proses pengenalan ini. pembuatan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan Eclips dan SQLite sebagai media penyimpanan database. Dimana program ini sebagai media pengenalan bahaya narkoba. Sehingga proses pengenalan berbasis android bisa membantu dalam pengenalan dengan lebih baik.

**Kata Kunci :** Pengenalan Berbasis Android, Eclips, SQLite

### 1. PENDAHULUAN

Narkoba menjadi salah satu permasalahan yang selalu dihadapi di masyarakat. Seperti yang di rasakan oleh masyarakat kuantan singingi, narkoba menjadi ancaman yang nyata bagi generasi-generasi muda. hal ini terbukti adanya indikasi angka-angka penyalahgunaan narkoba yang meningkat yang selalu meningkat. Penyalahgunaan narkoba dapat disebabkan oleh banyak hal, pertama karna tidak mengetahui tentang apa itu narkoba, tidak mengetahui bahaya dari narkoba, tidak mengetahui efek dari penggunaan narkoba, tidak mengetahui hukuman bagi penggunaan penyalahgunaan narkoba dan juga kurangnya sosialisasi kepada masyarakat mengenai narkoba serta kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat bahaya penyalahgunaan narkoba. Pengenalan narkoba adalah salah satu cara untuk mengenalkan dan mensosialisasikan tentang bahaya narkoba baik tentang efek negatif narkoba, jenis narkoba, peraturan penyalahgunaan narkoba dan tentang rehabilitasi.

### 2. METODE PENELITIAN

#### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan penelitian ini penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan cara antara lain :

1. Observasi.

Penulis melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan dalam memberikan wawasan dan pengetahuan tentang animasi interaktif bahaya penyalahgunaan narkoba, Objek riset yang dilakukan di Badan Narkotika Nasional Kabupaten Kuantan Singingi.

## 2. Wawancara.

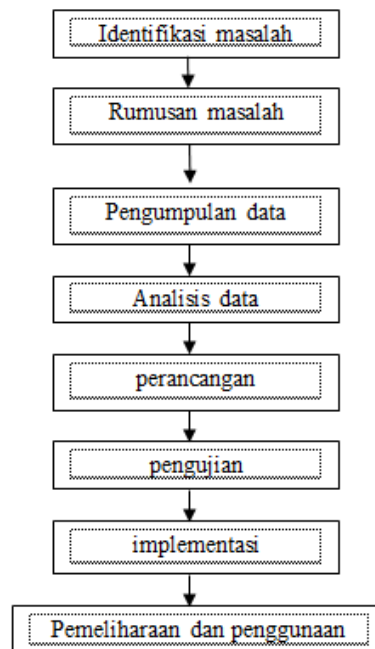
Penulis melakukan wawancara yang dilakukan di Badan Narkotika Nasional Kabupaten Kuantan Singingi, untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi.

## 3. Studi pustaka.

Penulis melakukan penelitian kepustakaan untuk mengembangkan konsep teoritis dalam pengumpulan data dan informasi yang bersumber dari bukubuku, maupun jurnal sebagai referensi acuan yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini.

## 2.2 Rancangan Penelitian

Didalam melakukan penelitian ada beberapa tahap-tahap yang diperlukan, diantaranya tergambar pada gambar berikut:



**Gambar 1. Rancangan Penelitian**

## 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

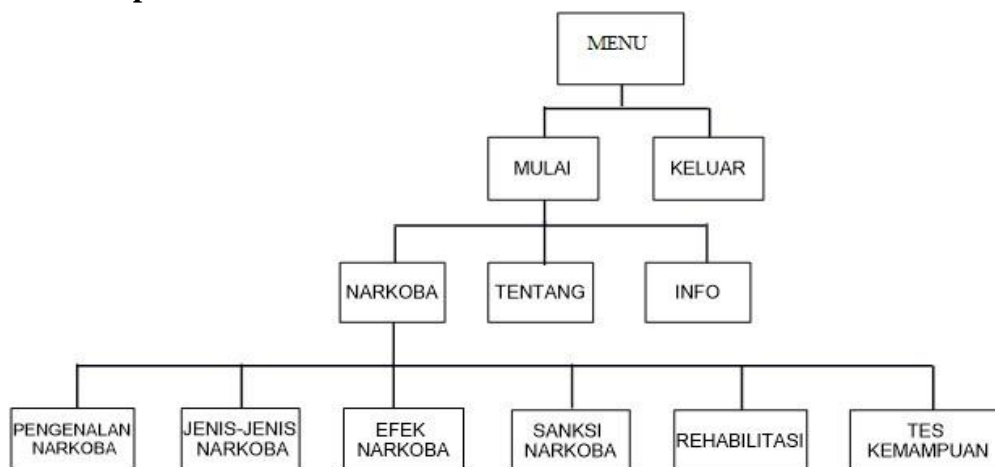
Sistem yang sedang berjalan pada Badan Narkotika Nasional Kabupaten Kuantan Singingi tentang pengenalan bahaya narkoba dan peraturan tentang narkoba saat ini masih dilakukan secara manual dengan cara memasang spanduk dan sosialisasi ke kelompok masyarakat, sekolah, media sosial (facebook, instagram), dan instansi pemerintah hal ini membuat sebagian masyarakat secara umum kurang tahu dan belum paham mengenai arti narkoba dan peraturan mengenai narkoba.

### 3.2 Analisa sistem yang diusulkan

Dari hasil analisa sistem yang berjalan yang dijelaskan, maka penulis menemukan beberapa permasalahan, antara lain seperti : sulitnya bagi masyarakat secara umum untuk mengenal arti dari narkoba, bahaya narkoba dan peraturan bagi pengguna narkoba tersebut. Aplikasi ini akan menjelaskan tentang apa itu narkoba, jenis-jenis narkoba, efek samping narkoba, aturan hukuman bagi penyalahgunaan narkoba serta proses rehabilitasi bagi pengguna narkoba. Ada pun aturan mengenai narkoba yang telah ditetapkan oleh pemerintah

di Indonesia yang di jelaskan pada aplikasi ini sesuai dengan pasal-pasal menurut Undang-undang Nomor 35 tahun 2009 beserta denda pelanggaran. Aplikasi ini memiliki beberapa menu diantaranya pada menu star dan keluar. Pada menu star terdapat 3 menu di antaranya menu narkoba, menu tentang, menu info. Pada menu narkoba tertapat beberapa menu di antaranya adalah menu pengertian narkoba, jenis-jenis narkoba, efek narkoba, sanksi narkoba, tes kemampuan dan rehabilitasi.

### 3.3 Struktur Aplikasi

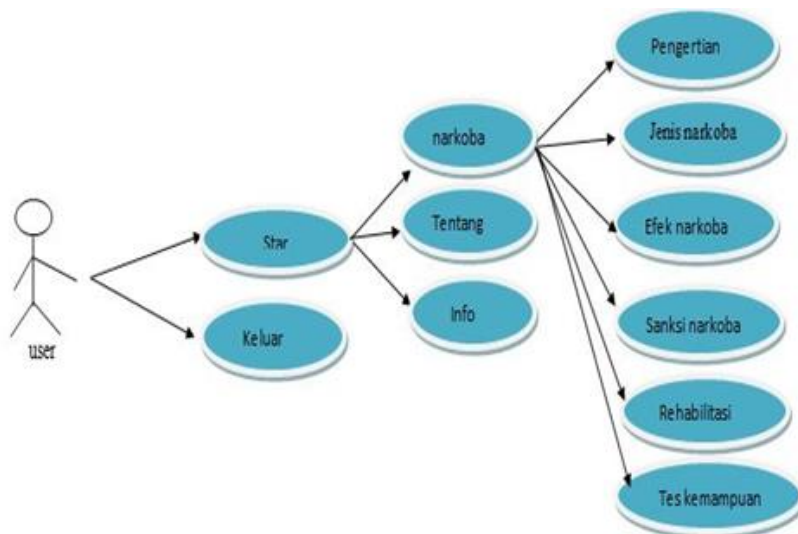


**Gambar 2. Struktur Aplikasi**

Pada struktur aplikasi dijelaskan bahwa pada aplikasi pengenalan bahaya narkoba pada menu utama terdapat dua *button*. *Button* pertama *button* mulai, lalu buton yang kedua *button* keluar. Pada *button* Mulai kita akan masuk pada tiga *button* yaitu *button* narkoba, *button* tentang, *button* info. Pada *button* tentang berisikan tentang aplikasi, pada *button* info berisikan informasi lebih lengkap tentang narkoba silahkan menghubungi Badan Narkotika terdekat, pada *button* narkoba sendiri terdapat beberapa *button* yaitu pertama *button* pengenalan narkoba, *button* jenis-jenis narkoba, *button* efek narkoba, *button* sanksi narkoba, *button* rehabilitasi, dan *button* tes kemampuan. Mengklik *button* pengenalan narkoba akan menampilkan halaman pengertian apa itu narkoba, mengklik *button* jenis narkoba akan menampilkan halaman jenis-jenis narkoba, mengklik *button* efek narkoba akan menampilkan halaman efek-efek narkoba, mengklik sanksi narkoba akan menampilkan halaman pasal, mengklik rehabilitasi akan menampilkan halaman rehabilitasi, mengklik Tes kemampuan akan menampilkan halaman yang berisikan pertanyaan beserta pilihan-pilihan.

### 3.4 Use case diagram

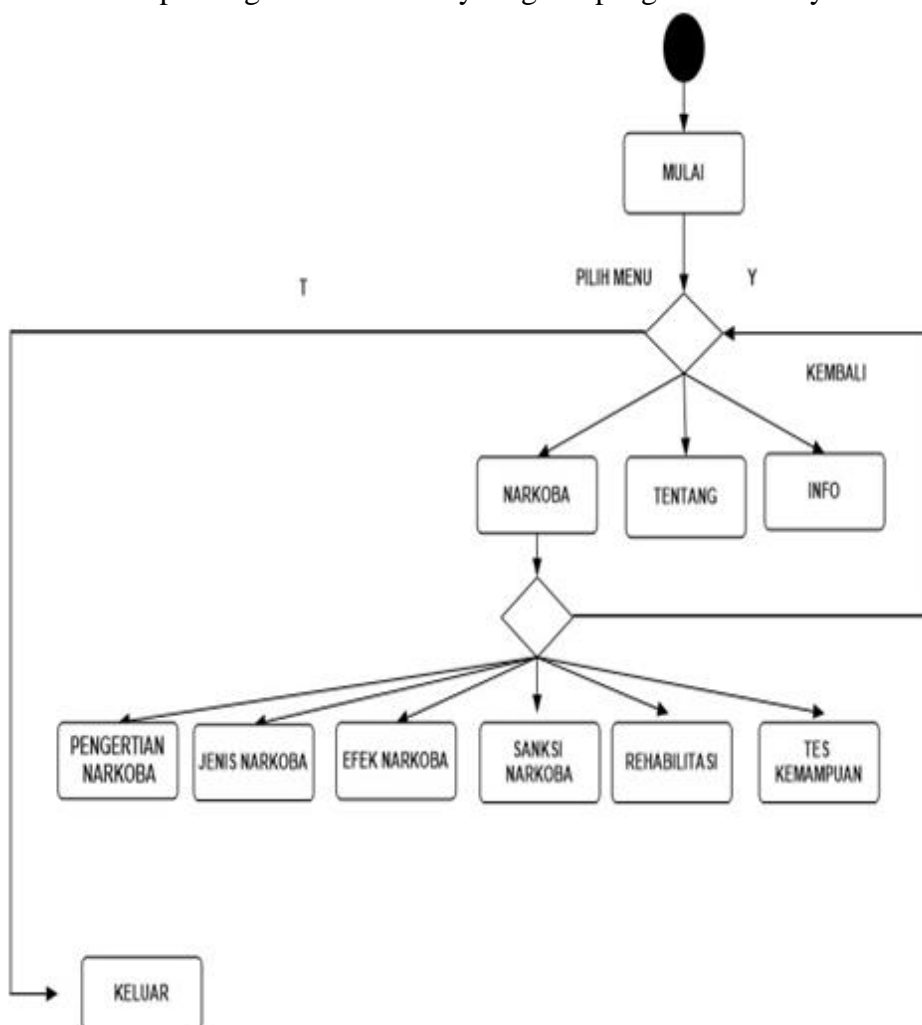
*Use Case Diagram* menggambarkan fungsi tertentu dalam sebuah system berupa komponen, kejadian atau kelas. Aktor yang terlibat dalam aplikasi adalah user.



Gambar 3. Use Case Diagram

### 3.5 Activity Diagram

Dibawah ini merupakan gambaran activity diagram pengenalan bahaya narkoba.



Gambar 4. Activity Diagram



### 3.5 Tampilan Aplikasi

#### 1. Tampilan Halaman Narkoba



**Gambar 5. Tampil Halaman Narkoba**

#### 2. Tampilan Halaman Jenis Narkoba



**Gambar 6. Tampilan Halaman Jenis Narkoba**





### 3. Tampilan Halaman Efek Narkoba



Gambar 7. Tampilan Halaman Efek Narkoba

### 4. Tampilan Halaman Sanksi Narkoba



Gambar 8. Tampilan Halaman Sanksi Narkoba

### 5. Tampilan Halaman Rehabilitasi



Gambar 9. Tampilan Halaman Rehabilitasi



## 4 PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Dengan Aplikasi pengenalan bahaya narkoba ini dapat mempermudah setiap orang yang ingin mengetahui apa itu narkoba, jenis-jenis narkoba, dan juga dapat mempermudah masyarakat mengetahui beberapa sanksi-sanksi bagi penyalahgunaan narkoba.

### 4.2. Saran

Agar tujuan efektifitas dan efisiensi kerja dapat tercapai, maka berikut ini penulis mengajukan beberapa saran antara lain :

1. Aplikasi yang telah dibuat agar dapat segera diterapkan dan segera di sosialisasikan agar terciptanya pengetahuan tentang sangat berbahayanya narkoba ini, dan ada sanksi-sanksi dalam penyalahgunaan narkoba.
2. Untuk kedepannya aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menjadikan Sistem Informasi yang telah ada sebagai acuan pengembangan aplikasi ini, ataupun juga bisa menambahkan informasi yang sekiranya kurang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Tresnawati, Taufik Sapta Nugraha, 2015. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android.
- Dwi Putri Melati, 2017. Pengaruh Penyalahgunaan Narkotika Terhadap Prilaku Kriminal Bagi Remaja.
- Dyah Nitta J. 2013. "Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Angka, Huruf dan Warna Untuk Usia 3-5 Tahun Dalam Bahasa Inggris" Berbasis Android". Tugas Akhir. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer.
- Syam, E. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Data Mahasiswa Dan Dosen Terintegrasi. *IT Journal Research and Development*, 2(2), 45-51.
- Wahyudin, Abdul Romansyah, Maya Selvia Lauryn, 2015. Perancangan Aplikasi Edukasi pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK An-Nasir Tangerang.