

# APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI DALAM DUNIA PSIKOTROPIKA

Leli Safitri<sup>1)</sup>, Dina Agustien<sup>2)</sup>, Shella Andelica<sup>3)</sup>

<sup>1),3)</sup> Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma Depok

<sup>2)</sup> Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma Depok  
Jl Margonda Raya No. 100, Depok 16424

Email : [leli.s@staff.gunadarma.ac.id](mailto:leli.s@staff.gunadarma.ac.id)<sup>1)</sup>, [dina\\_agustin@staff.gunadarma.ac.id](mailto:dina_agustin@staff.gunadarma.ac.id)<sup>2)</sup>, [shella.andelicae@gmail.com](mailto:shella.andelicae@gmail.com)<sup>3)</sup>

## Abstrak

*Dunia Narkoba dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat sehingga menimbulkan efek negatif baik dari sisi pemakai maupun lingkungan sekitar. Psicotropika merupakan salah satu bagian dari narkoba. Pengetahuan ataupun informasi psicotropika sangat dibutuhkan oleh masyarakat agar tidak terjebak atau terpengaruh oleh dampak yang ditimbulkan. Aplikasi android merupakan salah satu media yang dapat memberikan informasi secara mobile tanpa terikat waktu dan tempat. Melihat perkembangan android yang semakin meningkat membuat aplikasi ini sangat tepat penggunaannya sebagai platform. Paper ini menggunakan beberapa tahapan yaitu: analisis, perancangan dan implementasi serta uji coba. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dengan penggunaan uji coba pada emulator dan perangkat mobile. Aplikasi ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi bagi masyarakat luas.*

**Kata kunci:** Android, Aplikasi, Informasi, Psicotropika.

## 1. Pendahuluan

Indonesia mengalami peningkatan dalam penyalahgunaan narkotika, psicotropika dan zat adiktif setiap tahunnya diperkirakan sekitar 5 juta jiwa atau 2,8 persen[1]. Pengguna terbanyak adalah pada generasi muda. Psicotropika biasanya dipakai untuk membius pasien saat hendak dioperasi atau obat-obatan untuk penyakit tertentu. Namun kini persepsi itu disalahgunakan akibat pemakaian yang telah di luar batas dosis[2].

Android merupakan platform yang banyak digunakan saat ini[3]. Melihat perkembangan tersebut maka aplikasi mobile dibuat menggunakan platform android. Dimana aplikasi ini diisi dengan informasi - informasi yang berhubungan dengan psicotropika.

Tujuan dari paper ini membangun suatu aplikasi pada perangkat mobile yang dapat digunakan sehingga memberikan informasi dan membantu masyarakat memahami dan mengenal jenis-jenis psicotropika, dampak penggunaannya dan tindak pidana berdasarkan undang-undang yang berlaku.

## 2. Pembahasan

“Menurut Pasal 1 undang -undang No. 5 Tahun 1997 tentang Psicotropika, pengertian psicotropika adalah zat atau obat, baik alamiah maupun sintetis bukan narkotika, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku”[4]. “Menurut Pasal 2 Undang-Undang No. 5 tahun 1997, narkoba jenis psicotropika dibedakan menjadi 4 golongan, yaitu:

1. Golongan I, mempunyai potensi yang sangat kuat dalam menyebabkan ketergantungan dan dinyatakan sebagai barang terlarang. Contoh: ekstasi (MDMA = 3,4-Methylene-Dioxy Methyl Amphetamine), LSD (Lysergic Acid Diethylamid), dan DOM.
2. Golongan II, mempunyai potensi yang kuat dalam menyebabkan ketergantungan. Contoh: amfetamin, metamfeamin (sabu), dan fenitilin.
3. Golongan III, mempunyai potensi sedang dalam menyebabkan ketergantungan, dapat digunakan untuk pengobatan tetapi harus dengan resep dokter. Contoh: amorbarbital, brupronorfina, dan mogadon.
4. Golongan IV, mempunyai potensi ringan dalam menyebabkan ketergantungan, dapat digunakan untuk pengobatan tetapi harus dengan resep dokter. Contoh: diazepam, nitrazepam, lextan, pil koplo, obat penenang (sedativa), dan obat tidur (hipnotika)”[5][6].

Pembuatan aplikasi ini memiliki tahapan analisis, perancangan dan implementasi serta tahap uji coba.

### 2.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis mengenai apa yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini. Dimana dibagi menjadi dua proses yaitu, analisis kebutuhan data dan analisis kebutuhan proses.

#### a. Analisis Kebutuhan Data

Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dalam pembuatan aplikasi sebagai berikut : Intel(R) Core(TM) i3 330 CPU 2.13GHz, Harddisk SATA 320 GB, Memori 1GB. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah sebagai berikut : Windows 7 Ultimate, Java Runtime

Environment (JRE) versi 1.7, Java Development Kit (JDK), Android Development Tools (ADT).

**b. Analisis Kebutuhan Proses**

Proses atau cara kerja dari aplikasi adalah sebagai berikut:

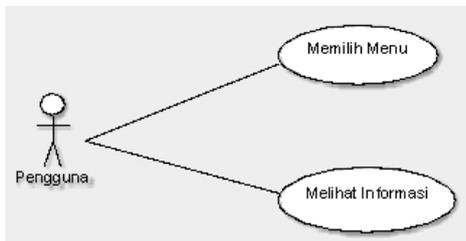
- Pengguna, dapat memilih menu dan about yang ada pada layar aplikasi.
- Apabila pengguna memilih menu maka akan ada pilihan menu pengertian, golongan, dampak dan pidana.
- Apabila pengguna memilih menu pengertian, maka akan tampil informasi psikotropika.
- Apabila pengguna memilih menu golongan maka akan tampil jenis-jenis psikotropika sesuai golongannya.
- Apabila pengguna memilih menu dampak maka akan tampil dampak penyakit yang ditimbulkan.
- Lalu menu terakhir yaitu menu tindak pidana maka akan tampil isi undang-undang tindak pidana terkait psikotropika.

**2.2 Tahap Perancangan**

Pada tahap perancangan terdiri dari perancangan proses, perancangan struktur navigasi dan perancangan storyboard.

**a. Perancangan Proses**

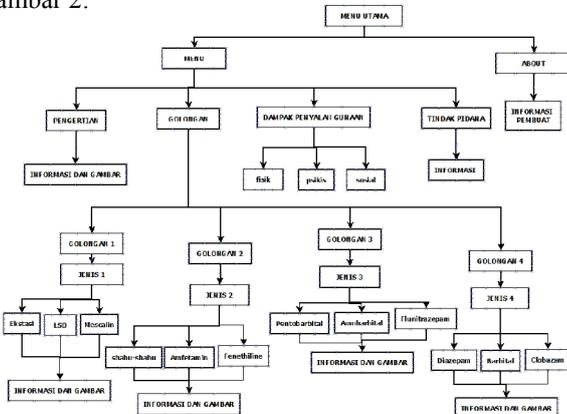
Perancangan proses dibuat dengan menggunakan use case diagram dimana terdapat skenario proses yang dilakukan oleh pengguna terhadap aplikasi.



Gambar 1. Use Case Diagram

**b. Perancangan Struktur Navigasi**

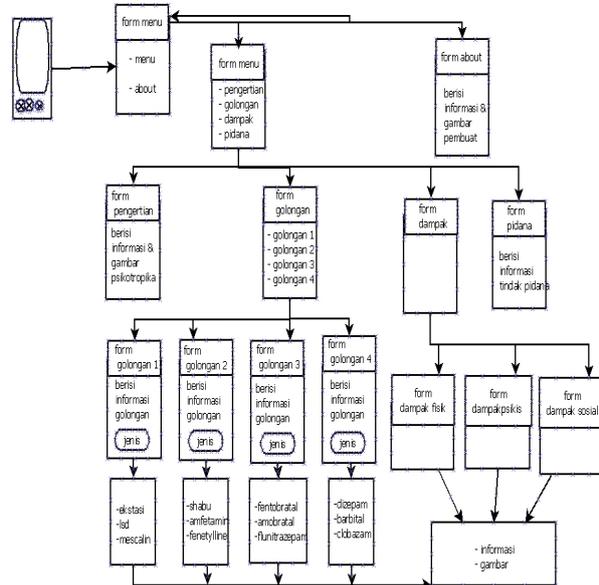
Struktur navigasi aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Struktur Navigasi

**c. Perancangan Story Board**

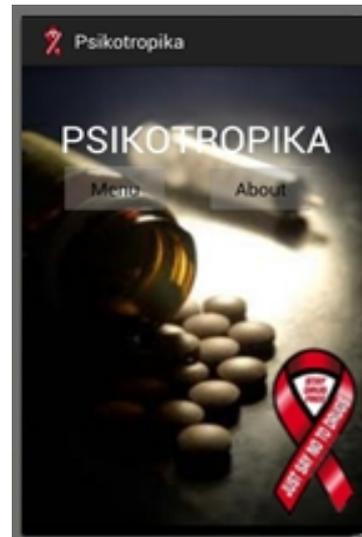
Pada tahap *story board* program yang menjelaskan urutan program untuk mengakses halaman satu ke halaman berikutnya dan menggambarkan proses kerja dari Aplikasi ini. *Story Board* aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan storyboard

**2.3 Tahap Implementasi**

Berikut ini merupakan tahapan implementasi yang dapat dilihat pada gambar 4 sampai gambar 11. Gambar 4 merupakan tampilan awal saat aplikasi dijalankan.



Gambar 4. Tampilan Awal

Gambar 5 merupakan tampilan saat aplikasi selesai digunakan.



Gambar 5. Tampilan Keluar

Gambar 6 adalah tampilan beberapa pilihan menu saat aplikasi menu dipilih.



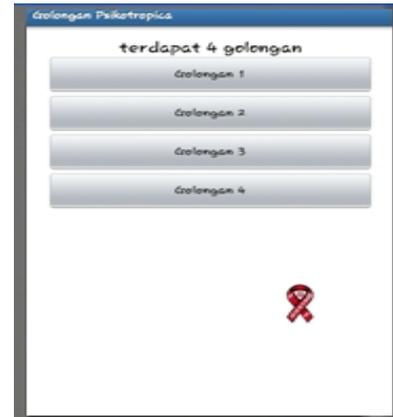
Gambar 6. Pilihan Menu

Gambar 7 adalah informasi psikotropika yang terdapat pada menu pengertian.



Gambar 7. Isi Menu Pengertian

Pilihan golongan sesuai jenis psikotropika terdapat pada menu golongan sesuai gambar 8. Dimana pengguna dihadapkan dengan beberapa pilihan golongan sesuai dari jenis psikotropika itu sendiri.



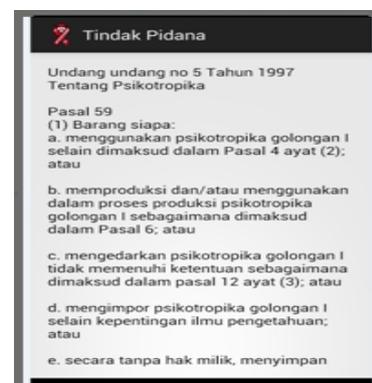
Gambar 8. Isi menu Golongan

Informasi - informasi terkait dampak penyalahgunaan dilihat pada gambar 9 pada menu dampak penyalahgunaan.



Gambar 9. Isi Menu Dampak

Informasi tindak pidana yang terkait undang-undang psikotropika terdapat pada menu tindak pidana sesuai gambar 10.



Gambar 10. Isi Menu Tidak Pidana

Gambar 11 adalah hasil saat aplikasi dijalankan pada salah satu perangkat mobile.



Gambar 11. Tampilan Salah satu perangkat

### 2.4 Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan emulator dan instalasi terhadap beberapa buah perangkat. Proses instalasi dibutuhkan waktu 5 sampai 10 detik, Sesuai dengan spesifikasi perangkat, semakin tinggi spesifikasi perangkat semakin cepat proses instalasi.

Tabel 1 merupakan hasil perbandingan saat uji coba dengan beberapa perangkat. Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik untuk semua perangkat. Baik secara tampilan maupun saat semua konten menu dijalankan tidak terdapat kesalahan dan kendala.

Tabel 1. Hasil Uji Coba

No	Perangkat Mobile	Spesifikasi	keterangan
1	AMOI N828	CPU : 1.2GHz Processor OS:Android Versi 4.2.2 (Jelly Bean) Ukuran Layar : 540 x 960, 4.5 inches	Tampilan : sangat baik (gambar tidak terpotong menyesuaikan dengan ukuran layar, warna terang) Kesalahan: tidak ada
2	Hisense E860	CPU : 800MHz Processor OS : Android Versi 4.0 (Ice Cream) Ukuran Layar : 240 x 320 pixels, 3.5 inches	Tampilan : baik (gambar tidak terpotong menyesuaikandengan ukuran layar, warna kurang terang) Kesalahan: tidak ada
3	Advan Tablet	CPU : 1.2GHz	Tampilan :

No	Perangkat Mobile	Spesifikasi	keterangan
		OS : Android Versi 4.0 (Ice Cream sandwich) Ukuran Layar : 1024 x 600 pixels, 7 inches	baik (gambar tidak terpotong menyesuaikan dengan ukuran layar, warna kurang terang) Kesalahan: tidak ada
4	Sony Xperia go	CPU : 1GHz Processor OS:Android Versi 2.3 (Ginger bread) Ukuran Layar : 320 x 480, 3,5 inches	Tampilan : sangat baik (gambar tidak terpotong menyesuaikan dengan ukuran layar, warna terang) Kesalahan: tidak ada
5	Samsung Dual core duos 18262	CPU : Dual Core 1.2 GHz OS:Android Versi 4.1.2 (Jelly Bean) Ukuran Layar : 480 x 800 pixel, 4,3 inches	Tampilan : sangat baik (gambar tidak terpotong menyesuaikan dengan ukuran layar, warna terang) Kesalahan: tidak ada

### 3. Kesimpulan

Aplikasi android sebagai media informasi dalam dunia psikotropika telah berhasil dibuat dan berjalan dengan baik. Aplikasi ini telah melalui tahap analisis, perancangan dan implementasi serta uji coba. Aplikasi telah diuji coba dengan emulator dan beberapa perangkat mobile. Berdasarkan tabel uji coba aplikasi berjalan sangat baik pada tiga perangkat mobile yaitu AMOI N828, Sony Xperia go dan Samsung Dual Core . Aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi jenis - jenis psikotropika, dampak penggunaannya dan tindak pidana berdasarkan undang-undang yang berlaku.

### Daftar Pustaka

- [1] Kompas.com, 7 Maret 2013, <http://regional.kompas.com/read/2013/03/07/03184385/Pengguna.Narkoba.di.Kalangan.Remaja.Meningkat>. Akses 25 Agustus 2013.
- [2] Kemensos RI, 04 Maret 2010, <http://rehsos.kemosos.go.id/modules.php?name=News&file=print&sid=681>. Akses 25 Agustus 2013.

- [3] Yanto, 03 November 2013, <http://bandung.bisnis.com/read/20131103/1/452411/survei-pengguna-ponsel-81-pilih-android>. Akses November 2013.
- [4] Hadi, S.H., Ilman, 06 februari 2013, <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt50f7931af12dc/keterkaitan-uu-narkotika-dengan-uu-psikotropika>. Akses 25 Agustus 2013.
- [5] <http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-psikotropika-dan-golongan.html>, Akses Oktober 2013
- [6] [http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu\\_5\\_97.htm](http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_5_97.htm). Akses Agustus 2013
- [7] Hariyanto, Bambang, “*Esensi –esensi Bahasa Pemrograman Java*”, Bandung:Informatika, 2010.
- [8] Raharjo, Budi, Heryanto, Imam, Haryono, Arif,”*Mudah Belajar Java*”, Bandung:Informatika, 2010.
- [9] Safaat Harahap, Nazrudin, “*Pemrograman Android*”, Bandung : Informatika, 2011.

### **Biodata Penulis**

**Leli Safitri**, Memperoleh gelar Sarjana Komputer (SKom), Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma Depok, lulus tahun 2008. Memperoleh gelar Magister Manajemen Sistem Informasi (MMSI) Program Pasca Sarjana dengan bidang keminatan Sistem Informasi Bisnis Universitas Gunadarma Depok, lulus tahun 2012. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Gunadarma Depok.

**Dina Agusten**, Memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST), Jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma Depok, lulus tahun 2005. Memperoleh gelar Magister Manajemen Sistem Informasi (MMSI) Program Pasca Sarjana dengan bidang keminatan Perangkat Lunak Sistem Informasi Universitas Gunadarma Depok, lulus tahun 2012. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Gunadarma Depok.

**Shella Andelica1**, Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma.