



Menanggulangi Bahaya Narkoba Berbasis Teknologi Informasi pada Masyarakat 5.0

Efmi Maiyana¹, Mira Susanti², Yuninda Tria³

¹Manajemen Informatika, AMIK Bukittinggi

^{2,3}Psikologiarte, fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

¹efmi_maiyana@yahoo.com, ²mira_0310021@yahoo.com, ³yunindatrianingsih21@gmail.com

Abstract

To oppose the 5.0 public revolution, human resources are at the forefront as well as the public as drug users also need to be drilled soft skills. The purpose of this study is to make young people have the mindset, attitude, agreement against the purchase of drugs, both regarding the discussion or information technology activities. Issues that discuss partners in the Talang Payakumbuh Barat village are economic and social factors that trigger drug use, increase the leniency of drug use, add time that is not used effectively. The method used in overcoming this problem is Research and Development (RnD) version 4D (defining, designing, developing, and developing) by producing products containing web-based anti-drug applications and improving the methods of Consultation, Training, Design, Assistance and Evaluation. Conclusions of PKM consists of content provided to train young generation to communicate through IT such as design skills, programming consists of useful websites to meet the challenges of society 5.0 which is an effort to track the mindset of the easy generation to avoid drugs, provide media to find products produced by the community / youth So, youth who are eager to learn and provide initial assessments to find out the psychological problems of users can avoid using drugs.

Keywords: *Drugs, Society 5.0, Information Technology, Psychologist*

Abstrak

Untuk menghadapi revolusi masyarakat 5.0 maka sumber daya manusia menjadi ujung tombak begitu juga dengan masyarakat sebagai pengguna narkoba juga perlu dilatih soft skillnya. Tujuan penelitian ini untuk menjadikan para generasi muda memiliki pola pikir, sikap, terampil menolak penyalahgunaan narkoba melalui pendekatan baik berupa penyuluhan atau kegiatan teknologi informasi. Permasalahan yang dihadapi mitra dikelurahan Talang Payakumbuh Barat yaitu Faktor ekonomi dan social yang menjadi pemicu penggunaan narkoba, kurangnya penyuluhan mengenai narkoba, banyaknya waktu yang tidak dimanfaatkan secara efektif. Metode yang digunakan dalam mengatasi masalah ini adalah Research and Development (RnD) versi 4D (define, design, develop dan disseminate) dengan menghasilkan produk berupa aplikasi anti narkoba berbasis web serta dilakukannya metode Konsultasi, Pelatihan, Rancang Bangun, Pendampingan dan Evaluasi. Kesimpulan dari PKM berupa adanya konten yang disediakan untuk melatih softskill generasi muda untuk berkarya lewat IT seperti keahlian desain, pemrograman berupa website yang bermanfaat untuk menghadapi tantang masyarakat 5.0 yang merupakan upaya mengarahkan pola pikir generasi muda untuk terhindar dari narkoba, Menyediakan media mempromosikan produk yang dihasilkan masyarakat/pemuda sehingga pemuda bersemangat untuk berkarya dan memberikan assessment awal untuk mengetahui kondisi psikologis pengguna supaya bisa terhindar dari penggunaan narkoba.

Kata kunci: *Narkoba, Masyarakat 5.0, Teknologi informasi, psikolog*

1. Pendahuluan

Masyarakat 5.0 tidak lepas dari perkembangan teknologi melalui perpaduan inovasi dari berbagai unsur yang terdapat pada revolusi industry 4.0. Melalui masyarakat 5.0, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Tentu saja diharapkan, akan menjadi suatu kearifan baru dalam tatanan bermasyarakat. Tidak dapat dipungkiri, transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Dalam masyarakat 5.0, juga ditekankan perlunya

keseimbangan pencapaian ekonomi dengan penyelesaian problem sosial [1].

Menjaga kesehatan tidak hanya dari makanan tapi juga dari pengaruh narkoba yang telah menjadi momok menakutkan bagi masyarakat dunia. Setiap tahunnya masyarakat Indonesia yang meninggal 18.000 orang akibat narkotika yang bisa dikatakan kategori sudah darurat. Dampak buruk penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika yang sangat merugikan kehidupan masyarakat mendorong pemerintah melalui Badan Narkotika Nasional untuk lebih fokus melakukan berbagai upaya Pencegahan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap

Narkotika (P4GN). Adapun target yang ditetapkan dalam RPJMN Tahun 2015-2019 adalah terkendalinya laju peningkatan prevalensi penyalahgunaan narkoba sebesar 0,05% setiap tahun. Tahun 2016 telah diproyeksikan angka prevalensi penyalahgunaan narkoba secara umum.

Jumlah angka pengguna narkoba di Sumatera Barat 2016 berada di urutan 23 dari 34 Provinsi di Indonesia dimana jumlah penduduk Sumatera Barat yang berumur 10 sampai dengan 59 tahun yakni 3.664.900 jiwa, terdapat 63.352 jiwa yang terkena narkoba dan untuk pekerjamencapai angka 22.174 jiwa, sedangkan pelajar dan mahasiswa 20.906 jiwa serta pengangguran dan Ibu Rumah Tangga 20.272 jiwa (BNN Sumbar, 2016) NAPZA adalah singkatan dari narkotika, psikotropika, dan zat adiktif. Narkotika disebut juga sebagai obat-obatan anastesi, penggunaan narkoba dapat mengakibatkan kehilangan kesadaran karena pengaruh sistem susunan saraf pusat. Narkotika merupakan obat yang berasal dari tanaman yang dapat menyebabkan hilang kesadaran dan dapat menimbulkan ketergantungan [2].

Penyalahgunaan NAPZA biasanya didasari atas beberapa hal yang menyebabkan seseorang menjadi penyalahguna NAPZA. Pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar. Pertama, sebab-sebab yang berasal dari faktor individu seperti pengetahuan, sikap, kepribadian, jenis kelamin, usia, dorongan kenikmatan, perasaan ingin tahu, dan untuk memecahkan persoalan yang sedang dihadapi. Kelompok kedua berasal dari lingkungannya seperti pekerjaan, ketidakharmonisan keluarga, kelas sosial ekonomi, dan tekanan kelompok [2]

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji Wilcoxon dengan nilai signficancy 0,000 ($p < 0,05$) terdapat perbedaan pengetahuan yang bermakna antara sebelum penyuluhan narkoba dengan sesudah dilakukan penyuluhan narkoba yang bisa mengurangi minat dari calon pengguna [3].

Ada keinginan dalam diripengguna untuk berhenti menggunakan NAPZA, namun lingkungan pergaulan yang bebas menyebabkan mereka sulit untuk berhenti, godaan lingkungan sekitar atau teman sebaya yang sebagian besar juga pecandu menyebabkan mantan pecandu berpotensi kembali menggunakan NAPZA. Keinginan untuk sembuh harus bersumber dari dalam diri pecandu sendiri. lepas dari NAPZA merupakan hal sulit karena NAPZA dipandang sebagai jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. Keluarga harus lebih peduli, saling memberikan dorongan antara anak dan orang tua sehingga seorang pecandu merasa diperhatikan dan dikasihi [4]

Polres Payakumbuh bekuk pengedar sabu-sabu dan ganja

© Ratu, 25 April 2018 18:47 WIB



Gambar 1. Foto berita narkoba Payakumbuh
Sumber: Antara 2018

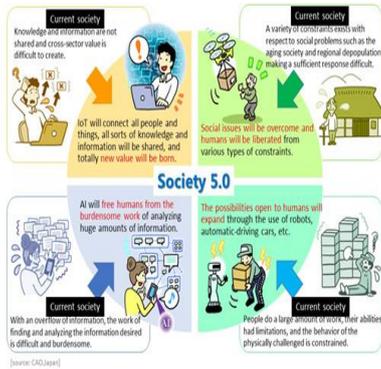
Melihat dari data tersebut maka kami berupaya untuk mengatasi bahaya narkoba yang memiliki angka penyalahgunaan narkoba tertinggi yaitu pada Payakumbuh Barat, tempat yang menjadi mitra kami pada Kelurahan Talang. Untuk itu kita berupaya menjadi daerah Payakumbuh Barat ini khususnya kelurahan Talang dapat terlepas dari penyalahgunaan narkoba dengan memanfaatkan IT berbasis web dan mobile serta adanya forum konsultasi dengan pihak psikolog yang dapat dimanfaatkan oleh warga, khususnya generasi muda supaya terjauh dari pengaruh dan bahaya narkoba ini. Untuk warga atau pemuda yang telah menggunakan narkoba ini, dapat dilakukan penanganan mengurangi atau menghilangkan tingkat kecanduannya terhadap narkoba dengan diberikannya konsultasi atau terapi.

Kurangnya kesadaran dari masyarakat tentang bahaya narkoba dan terbatas media informasi yang berkaitan dengan pengetahuan narkoba baik berupa jenisnya, dampaknya dan pengalaman dari mantan pengguna narkoba merupakan penyebab terjerumusnya masyarakat ke dunia narikotika serta masih adanya paradigma dimasyarakat untuk tidak melaporkan keluarga yang terlibat narkoba karena menganggap sebagai aib sehingga kondisi pemakai semakin parah dan tidak bisa direhabilitasi serta kesibukan sebagai orang tua dalam mencari nafkah sehingga mengabaikan pergaulan anak-anak yang merupakan celah untuk anak-anak terjangkit dunia narkoba

Masyarakat 5.0.

Masyarakat 5.0 mencapai tingkat konvergensi yang tinggi antara *cyberspace* (ruang virtual) dan ruang fisik (ruang nyata). Dalam masyarakat informasi masa lalu (Society 4.0), orang akan mengakses layanan *cloud* (database) di dunia maya melalui internet dan mencari, mengambil, dan menganalisis informasi atau data. Sementara itu, di Masyarakat 5.0, sejumlah besar informasi dari sensor di ruang fisik terakumulasi di dunia maya [7]. Di dunia maya, data besar ini dianalisis oleh kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI), dan hasil analisisnya diumpankan kembali ke manusia dalam ruang fisik dalam berbagai

bentuk. Di masyarakat informasi masa lalu, praktik umum adalah mengumpulkan informasi melalui jaringan dan menganalisisnya oleh manusia. Namun, dalam Masyarakat 5.0, orang, benda, dan sistem semuanya terhubung di dunia maya dan hasil optimal yang diperoleh oleh AI melebihi kemampuan manusia diberi *feedback* ke ruang fisik. Proses ini membawa nilai baru bagi industri dan masyarakat dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin



Gambar 2. Masyarakat 5.0

2. Metodologi Penelitian

Metode Pelaksanaan pada kegiatan ini dilakukan dengan melakukan metode pelatihan dan konsultasi, pendampingan dan perancangan aplikasi web

2.1 Metode Pendekatan

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development /R&D). Pendekatan pengembangan yang digunakan model 4D (four-D model). Adapun tahapan mode pengembangan meliputi tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop) dan tahap uji coba (disseminate).

2.2 Metode Pelaksanaan

Metode Pelaksanaan pada kegiatan ini dilakukan dengan melakukan metode pelatihan dan konsultasi, pendampingan dan perancangan aplikasi web. Memberikan pelatihan dan konsultasi kepada mitra dalam upaya memberikan bekal ilmu kepada mitra sehingga memiliki keterampilan dan dapat meminimal waktu kosong yang tidak bermanfaat sehingga bisa terhindar dari dampak buruk pengaruh penggunaan narkoba, adapun pelatihan yang dilakukan adalah sebagai berikut : baik dibidang IT seperti pelatihan Design Grafis, Web design maupun pelatihan penggunaan aplikasi web mobile yang digunakan untuk:

1. Peningkatan keterampilan
 - a. Pelatihan Design Grafis, yang berguna untuk memberikan keterampilan keahlian kepada mitra guna dapat menghasilkan

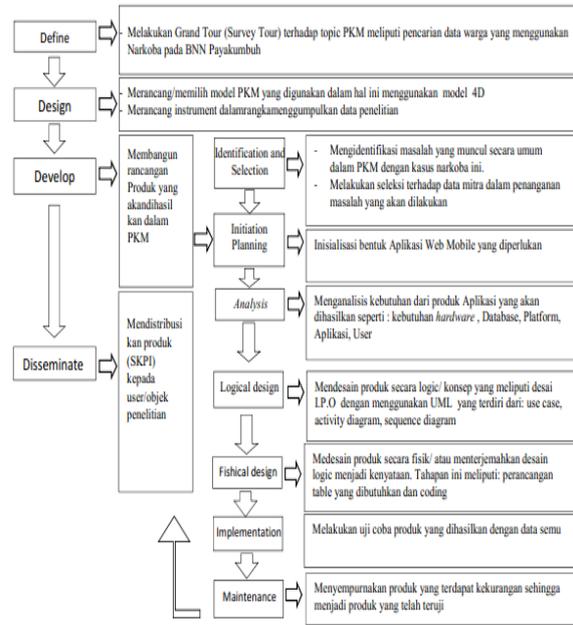
produk dalam bentuk percetakan design

- b. Pelatihan Web Design, digunakan memberikan ketrampilan kepada mitra untuk dapat merancang web dimana design web untuk saat ini

2. Sosial

- a. Memberikan pelatihan penyuluhan akan bahaya narkoba dan dampak yang diakibatkan dari penggunaan narkoba
- b. Assesment Narkoba bersama psikolog

Proses atau tahapan dan metode pendekatan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3 Metode Pendekatan

3. Hasil dan Pembahasan

Gambaran iptek dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat kita lihat dari gambar 4.



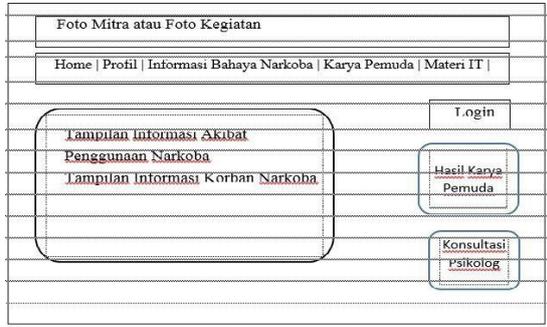
Gambar 4. IPTEK PKM

Aplikasi Web Anti Narkoba yang akan di bangun ini memiliki 3 halaman yaitu halaman index atau halaman utama, halaman admin dan halaman user, adapun

Design tampilannya dapat kita lihat sebagai berikut : Web terdiri dari 3 halaman yaitu Utama, Admin dan User, dapat digambarkan sebagai berikut :

Halaman Utama/index

Halaman yang bisa diakses oleh semua pengunjung baik dia sebagai admin maupun user yang ingin berkunjung, tampilannya sebagai berikut :

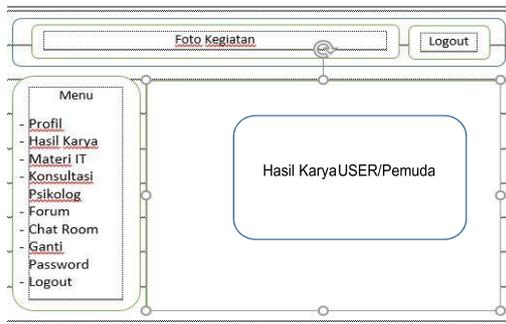


Gambar 5. Halaman Utama

Disini setiap pengguna baik user maupun admin dapat mengakses tampilan dan fasilitas yang disediakan, setelah dilakukan Login, kita akan memiliki 2 hak akses, yang terdiri dari : Hak Akses User, Hak Akses Admin. Kedua Tampilan Halaman hak akses ini dapat kita lihat sebagai berikut:

Halaman Hak Akses User

Halaman ini hanya dapat digunakan oleh user, dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar Halaman Hak Akses User

Gambar 6 Halaman User

Pada halaman ini, terdiri dari beberapa menu yang berguna bagi user yang berisi :

Hasil Karya, pemuda dapat menginput hasil karya yang telah mereka hasilkan, sehingga hasil karya yang telah diinput ini dapat dilihat oleh semua orang yang mengakses web, dengan harapan dapat mempromosikan produk atau hasil karya dari pemuda ini, sehingga dapat meminimalis kekosongan waktu yang tidak berguna, hal ini secara tidak langsung dapat menjauhkan generasi muda dari bahaya narkoba

Materi IT, pemuda atau user dapat mempelajari materi-materi IT yang diberikan oleh Tim dimana

mereka bisa membaca langsung dari *website* atau mendownload materi yang diinginkan

Konsultasi Psikolog, disini user dapat menghubungi tim psikolog PKM kami, dan bersedia menjawab pertanyaan yang diberikan

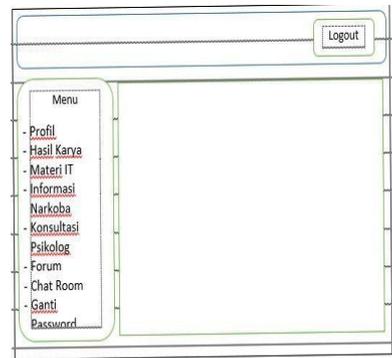
Forum, forum digunakan untuk komunikasi bersama semua baik user dengan user maupun user dengan admin, dititikberatkan pada masalah penggunaan narkoba

Chat Room, digunakan untuk diskusi

Ganti Password, dapat digunakan user untuk menukar password

Halaman Hak Akses Admin

Halaman Hak Akses Admin hanya dapat digunakan oleh admin dari sistem ini, dengan tampilan sebagai berikut



Gambar Halaman Hak Akses Admin

Gambar 7 Halaman Admin

Pada halaman ini, terdiri dari beberapa menu yang tidak jauh berbeda dengan user, dengan menu sebagai berikut :

Hasil Karya, disini pihak admin dapat mengelola hasil karya dari setiap pengguna.

Materi IT, admin melakukan isian terhadap materi IT yang diperlukan oleh pemuda, untuk memberikan arahan kepada pemuda supaya dapat menghasilkan karya yang bermanfaat.

Informasi Narkoba, admin menginputkan setiap informasi penting tentang berita narkoba meliputi bahaya atau dampak narkoba, efek dari penggunaan narkoba, maupun cara menjauhi narkoba

Konsultasi Psikolog, ruang konsultasi psikolog dimanfaatkan oleh psikolog untuk memberikan masukan ataupun assessment awal mengetahui kondisi psikologis pengguna narkoba, serta penanganan sebagai pengguna narkoba, pelatihan-pelatihan dan konsultasi tentang narkoba

Forum, forum digunakan untuk komunikasi bersama semua baik user dengan user maupun user dengan

admin, dititikberatkan pada masalah penggunaan narkoba.

Chat Room, digunakan untuk diskusi

Ganti Password, dapat digunakan admin untuk menukar password

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Bertambahnya Keterampilan mitra dalam bidang IT dengan adanya pelatihan dan konsultasi bidang design grafis, web design karena dianggap dengan materi ini, mampu mengisi waktu luang yang bermanfaat bahkan dapat menambah penghasilan mitra sehingga tidak mudah terpengaruh oleh bahaya narkoba sehingga sumber daya manusia bisa di optimalkan untuk menghadapi masyarakat 5.0
2. Sosialisasi Bahaya Narkoba, bertambahnya Pengetahuan Dampak Pengaruh Narkoba dan Cara Menghindari dari Bahaya Narkoba, diharapkan 13 orang yang dinyatakan melakukan penyalahgunaan narkoba dapat lebih baik dan bisa kembali hidup tanpa dibayangi oleh narkoba, begitu juga bagi mitra yang belum menggunakan menjadi lebih bisa menjahui narkoba
3. Adanya Aplikasi Web Mobile yang dapat digunakan untuk media informasi bahaya narkoba dan dapat menampilkan produk yang dihasilkan mitra dari pelatihan yang telah diperoleh, selain itu dapat sebagai wadah berkonsultasi karena tersedianya Forum dan Chat room baik dengan tim

psikolog maupun dengan tim bidang IT ataupun sesama mitra.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada **DRPM Dikti** yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini.

Daftar Rujukan

- [1] Yoga R, 2019, Relevansi Pancasila Era Industry 4.0 Dan Society 5.0 Di Pendidikan Tinggi Vokasi, *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History*, 2 (1), pp.11-20.
- [2] Badri M. 2013. Implementasi Undang-Undang No. 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika dalam Pelaksanaan Wajib Laport Bagi Pecandu Narkotika. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 13 (3): 7-12.
- [3] Pusat penelitian data dan informasi badan narkotika nasional republik Indonesia, Survei nasional penyalahgunaan narkoba di 34 provinsi tahun 2017
- [4] Sholihah Qomariyatus. 2015. Efektivitas Program P4gn Terhadap Pencegahan Penyalahgunaan Napza. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. Vol.10 no.2 halaman 153- 159. ISSN 1858-1196.
- [5] Azmiyati, SR, dkk. 2014. Gambaran penggunaan NAPZA pada anak jalanan di Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (KEMAS)*, 9 (2): 137-143.
- [6] Putri, N., & Manik, E. (2018). Sistem Informasi Berbasis Web Pada Badan Narkotika Nasional (Bnn) Kota Binjai. *Jurnal Informatika Kaputama*, 2(1).dst
- [7] Agustini, K.L. (2018). Persaingan Industry 4.0 di ASEAN: Dimana Posisi Indonesia?, Yogyakarta: Forbil Institute.