

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Narkotika adalah suatu obat atau zat alami, sintetis maupun sintesis yang dapat menyebabkan turunnya kesadaran, menghilangkan atau mengurangi hilang rasa atau nyeri dan perubahan kesadaran yang menimbulkan ketergantungan akan zat tersebut secara terus menerus. Contoh narkotika adalah seperti ganja, eroin, kokain, morfin, amfetamin, dan lain-lain.

Pengertian narkotika menurut Undang-undang / UU No. 22 tahun 1997 : Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman baik sintetis maupun semi sintetis yang menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilang rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri dan dapat menimbulkan ketergantungan. (<http://organisasi.org/>).

Narkotika adalah suatu obat yang sangat berbahaya dan dapat mengakibatkan kematian apabila dipakai secara terus-menerus. Sudah banyak masyarakat yang menyalahgunakan narkoba karena minimnya informasi mengenai narkotika sehingga tidak mengetahui efek samping dan cara pencegahan penggunaan narkotika. Saat ini masih sedikit *website* yang menyediakan sarana untuk melakukan konsultasi dan sarana untuk berbagi pengalaman untuk membantu pencegahan narkotika.

Dengan masalah diatas, penulis membuat aplikasi *website* yang berjudul “Konsultasi *Online* dengan Menggunakan Metode *Forward Chaining* ” agar dapat memberikan informasi tentang narkotika kepada kalangan umum serta memberikan fasilitas konsultasi dengan para konsultan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sarana aplikasi yang dapat menyampaikan informasi mengenai narkoba dan cara pencegahannya?
2. Bagaimana merancang perangkat lunak yang dapat memberikan informasi dan konsultasi secara *private*?
3. Bagaimana menyediakan fitur tentang berbagi pengalaman untuk membantu pencegahan penyalahgunaan narkoba melalui aplikasi?
4. Bagaimana membuat konsultasi untuk membantu memudahkan pengguna dalam melakukan konsultasi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan *website* ini adalah agar dapat membantu masyarakat Indonesia mencari solusi berdasarkan masalah yang telah dirumuskan. Tujuan dari pembuatan *website* ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Membuat sarana aplikasi yang dapat menyampaikan informasi mengenai narkoba dan cara pencegahannya.
2. Merancang perangkat lunak yang dapat memberikan informasi dan konsultasi secara *private* dengan membuat fitur *chatting*.
3. Menyediakan fitur tentang berbagi pengalaman untuk membantu pencegahan penyalahgunaan narkoba melalui aplikasi dengan menggunakan fitur *testimonial*.
4. Merancang konsultasi secara *online* untuk membantu memudahkan pengguna dalam melakukan konsultasi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan *website* ini antara lain:

1. Aplikasi ini menyediakan sarana informasi mengenai narkoba.
2. Aplikasi ini menyediakan berita yang *up-to-date* mengenai narkoba.
3. Aplikasi ini menyediakan sarana *testimonial* untuk pengguna untuk dapat berbagi cerita.
4. Aplikasi ini menyediakan sarana berupa *chatting* untuk pengguna agar dapat berkonsultasi dengan konsultan mengenai narkoba dan bersifat *private*.

5. Aplikasi *website* ini menyediakan sarana *message* untuk pihak luar yang ingin bertanya mengenai informasi narkoba.

1.5 Sistematika Penyajian

Berikut sistematika penyajian pada proyek tugas besar ini.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini. Teori yang didapat pada bab ini adalah melalui internet dan buku.

3. BAB III ANALISIS DAN DISAIN

Bab ini membahas secara lengkap mengenai analisis, gambaran keseluruhan, desain perangkat lunak yang terdiri dari pemodelan perangkat lunak, disain penyimpanan, dan disain antarmuka.

4. BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini terdiri atas implementasi hasil rancangan dari bab III, yaitu implementasi *class/modul*, implementasi penyimpanan data, dan implementasi antarmuka.

5. BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini terdiri atas Rencana Pengujian dan Pelaksanaan Pengujian yang menggunakan metode *Black Box*.

6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.