

APLIKASI PENYULUHAN BAHAYA NARKOBA BERBASIS FLASH

Zulkifli

Program studi Sistim Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

Zulkifli@umuslim.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi banyaknya masalah penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja. Narkoba sudah merebak ke seluruh komponen masyarakat, banyak generasi muda terjerumus dalam narkoba dan kehilangan masa depan. Untuk pencegahan diperlukan satu metode penyuluhan yang efektif dengan membuat sebuah media interaktif yang dapat berinteraktif langsung dalam aplikasi penyuluhan narkoba. Dalam hal ini penulis membangun aplikasi mengenai "Bahaya Narkoba" aplikasi menerangkan tentang jenis-jenis narkoba, Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Macromedia Flash 8. Aplikasi media pembelajaran ini bisa menjadi media interaktif, sehingga bisa menjadi alternative metode penyuluhan. Metode dibuat dengan menggunakan software Macromedia Flash. Alasan menggunakan Macromedia Flash karena memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan agar dapat menarik dalam penyajiannya.

Kata kunci: *Bahaya narkoba, Penyuluhan, Metode, Macromedia Flash.*

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya jaman dan teknologi yang ada maka informasi terbaru sangat dibutuhkan, begitu juga dengan informasi bahaya narkoba. Narkoba (Narkotika, Psikotropika, dan Bahan Adiktif berbahaya lainnya). Ketergantungan dapat mengubah pikiran, suasana hati atau perasaan, dan perilaku seseorang. Narkoba dapat menimbulkan ketergantungan fisik dan psikologis.

Bagi para remaja perlu penyuluhan bahaya narkoba berbentuk CD interaktif, agar lebih mudah mencari informasi tentang bahaya narkoba. Data-data penyuluhan dibuat dengan menggunakan software Macromedia Flash. Alasan menggunakan Macromedia Flash karena memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan agar dapat menarik dalam penyajiannya..

Penelitian ini bertujuan mendorong para remaja untuk berperan dalam perang melawan penyalahgunaan narkoba, guna menyelamatkan generasi muda khususnya remaja, adanya aplikasi media pembelajaran ini bisa menjadi media interaktif, sehingga bisa menjadi alternative bacaan untuk para pelajar dan para remaja untuk lebih mengetahui tentang bahaya narkoba itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Stuktur menu aplikasi yang akan digunakan hirarkiral model, hirarki yang berasal dari hasil adaptasi dari top-down design, bermula dari satu frame menuju frame lain, dengan sedikit modifikasi.

Judul: Aplikasi Penyuluhan Bahaya Narkoba berbasis Flash

1. Nama Layar: Intro

JUDUL APLIKASI

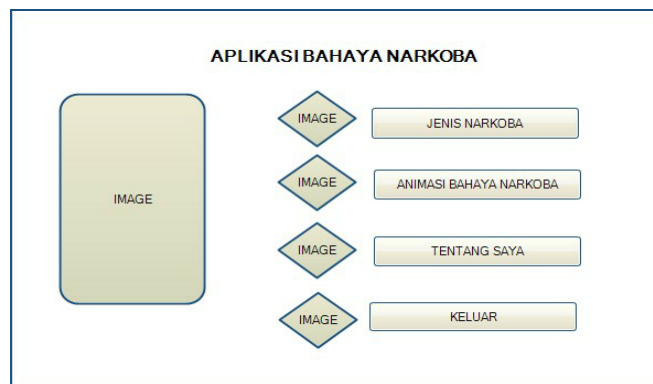


Halaman Intro

Navigasi	: Berdurasi 16 detik sebelum masuk ke menu utama
Aktifitas (Proses)	: Saat aplikasi di buka, tampilan yang pertama muncul adalah tampilan awal aplikasi.
Efek	: Tampilan menyajikan animasi judul aplikasi. di sertai dengan music latar dan suara.

2. Menu Utama Aplikasi

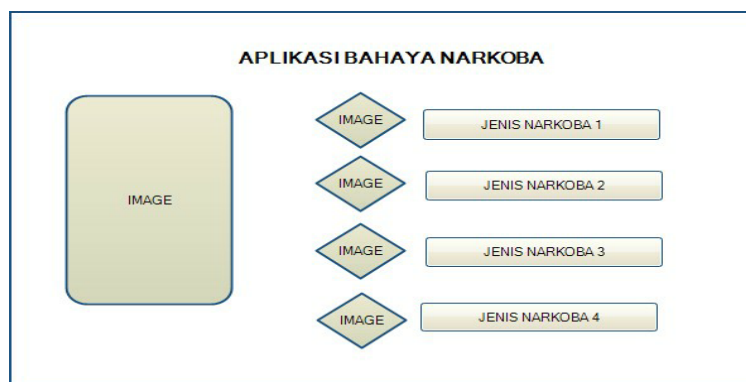
Rancangan ini merupakan rancangan menu utama aplikasi penyuluhan narkoba pada BNN Kabupaten Bireuen Berbasis Multimedia. Berikut ini tampilan rancangan menu Utama.



Rancangan Halaman Utama

3. Menu Sub Menu Narkoba

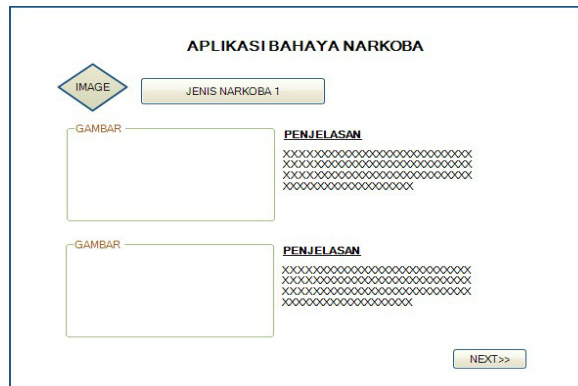
Rancangan ini merupakan rancangan menu sub menu narkoba pada aplikasi penyuluhan narkoba pada BNN Kabupaten Bireuen Berbasis Multimedia. Berikut ini tampilan rancangan sub menu narkoba.



Rancangan Halaman Sub Menu Narkoba

4. Menu Sub Menu Penjelasan Narkoba

Rancangan ini merupakan rancangan menu sub menu penjelasan narkoba pada aplikasi penyuluhan narkoba pada BNN Kabupaten Bireuen Berbasis Multimedia. Berikut ini tampilan rancangan sub menu penjelasan narkoba.



Rancangan Halaman Sub Menu Penjelasan Narkoba

5. Menu Sub Menu Animasi

Rancangan ini merupakan rancangan menu sub menu animasi pada aplikasi penyuluhan narkoba pada BNN Kabupaten Bireuen Berbasis Multimedia. Berikut ini tampilan rancangan sub menu animasi.



Rancangan Halaman Sub Menu Animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi adalah tahap penerapan dan sekaligus pengujian bagi sistem baru serta merupakan tahap dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya

Implementasi Antar ~~Antarmuka~~

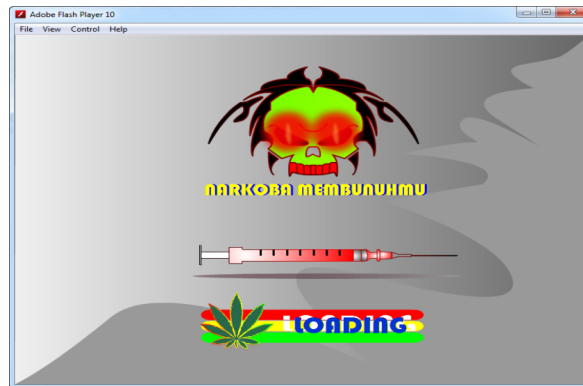
Implementasi antarmuka dilakukan dengan ~~...~~ Setiap halaman dalam perangkat ~~...~~ ekstensi *actions script* untuk selanjutnya akan dibahas tampilan struktur menu dan tampilan masing-masing halaman dari aplikasi penyuluhan bahaya narkoba.

Struktur Menu



Intro akan terlihat di saat aplikasi penyuluhan bahaya narkoba berbasis multimedia dijalankan, seperti yang terlihat pada gambar berikut:





Tampilan Intro

Menu utama akan terlihat setelah menu intro keluar atau dengan menekan tombol skip pada intro, pada menu utama ini terdapat beberapa menu antara lain: menu jenis narkoba, menu animasi bahaya narkoba, menu tentang dan menu keluar. berikut tampilan menu utama.



Tampilan Halaman Utama

Halaman ini halaman sub menu dari jenis-jenis narkotika, ada 4 sub menu berikut tampilan menu jenis-jenis narkotika.



Tampilan Halaman Jenis Narkotika

Halaman ini halaman sub menu ganja, ditampilkan dalam bentuk text dan gambar. berikut tampilan menu jenis narkotika ganja



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Jenis Ganja

Halaman ini halaman sub menu ekstasi, bentuk text dan gambar. berikut tampilan menu jenis narkotika ekstasi.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Jenis Ekstasi

Halaman ini halaman sub menu kokain, bentuk text dan gambar. berikut tampilan menu jenis narkotika kokain.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Jenis kokain

Halaman ini tampilan menu jenis narkotika heroin.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Jenis Heroin

a. Menu Animasi Bahaya Narkotika

Halaman tampilan menu animasi bahaya narkotika.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Animasi

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Aplikasi interaktif penyuluhan bahaya narkotika dibuat menggunakan adobe flash cs 6, yang dapat memberikan penyuluhan bahaya narkotika kepada remaja di kabupaten Bireuen. Aplikasi interaktif ini disertai dengan gambar-gambar dan penunjang materi yang sesuai dengan karakteristik dan Aplikasi interaktif ini disertai

suara agar lebih menarik dalam penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. 2002. *Computer Organization* , Yogyakarta. Andi,

Fathansyah. 2002. *Basis Data* , Bandung: Informatika Bandung,

Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi* , Yogyakarta: Graha Ilmu,

Jogiyanto, Sutabri. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi* . Surabaya: Arkola,

Sutabri .2004. *Analisa Sistem Informasi* , Yogyakarta. Salemba Empat Edisi 5.

