

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Badan Narkotika Nasional Kabupaten Banyumas (BNNK Banyumas) menghadapi tekanan besar guna meningkatkan kesiapan teknologi dan meningkatkan layanan guna membantu masyarakat memperoleh akses cepat dan praktis terhadap informasi karena perkembangan informasi yang cepat dan mudah diakses. Salah satu area yang memerlukan perhatian khusus adalah penyampaian materi edukatif terkait narkoba. Selama ini, proses pembelajaran di BNNK Banyumas masih bersifat konvensional, yang berarti interaksi antara audiensi dengan pihak BNNK Banyumas harus terjadi melalui pertemuan langsung.

Metode konvensional memiliki beberapa keterbatasan seperti keterbatasan waktu dan tempat, karena pertemuan tatap muka memerlukan penyesuaian waktu dan tempat yang sering kali sulit untuk diatur, terutama bagi peserta dan pengajar yang memiliki kesibukan lain. Selain itu, efisiensi pembelajaran juga menjadi masalah karena metode konvensional kurang efisien dengan memerlukan kehadiran fisik, yang bisa membatasi jumlah audiensi dan frekuensi pelatihan. Akses informasi juga menjadi kendala karena informasi yang disampaikan secara konvensional tidak selalu mudah diakses oleh peserta setelah sesi pembelajaran atau penyampaian materi selesai [1].

Mengatasi masalah tersebut, BNNK Banyumas mengembangkan *website Enhancing Learning through Interactive Technology and Education* atau ELITE Banyumas. *Website ELITE Banyumas* merupakan konsep *Learning Management Systems (LMS)* yang memungkinkan audiensi mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja. Menggunakan teknologi digital, BNNK Banyumas berharap dapat meningkatkan aksesibilitas yang memungkinkan audiensi mengakses materi edukatif terkait narkoba tanpa harus bertemu secara langsung. Meningkatkan aksesibilitas yang memungkinkan audiensi mengakses materi edukatif terkait narkoba tanpa harus bertemu secara

fisik [2]. Selain itu, diharapkan efisiensi pembelajaran dapat tercapai dengan menghemat waktu dan biaya, mengurangi kebutuhan pertemuan tatap muka, dan memungkinkan pembelajaran mandiri [3]. Peningkatan kualitas layanan juga menjadi fokus, dengan memberikan layanan yang lebih responsif dan interaktif, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan audiensi. Peningkatan kualitas layanan: memberikan layanan yang lebih responsif dan interaktif, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan audiensi [4].

Efektivitas penyampaian materi edukatif narkoba dapat ditingkatkan dengan mengadopsi teknologi digital. *Website* ELITE Banyumas dapat mengakses informasi secara fleksibel dan mandiri oleh audiensi tanpa harus bertemu secara langsung untuk meningkatkan efektivitas dan jangkauan edukasi narkoba. BNNK Banyumas juga akan lebih responsif terhadap tantangan di era digital, dengan mengadopsi teknologi digital dalam proses pembelajaran. BNNK Banyumas dapat tetap relevan dan memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin bergeser ke arah digitalisasi informasi.

Peningkatan layanan publik salah satu kebutuhan yang perlu diperhatikan, dengan menggunakan *website* ELITE Banyumas, BNNK Banyumas dapat memberikan layanan yang lebih responsif, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas layanan yang diberikan. Keberhasilan penerapan sistem informasi ataupun adopsi teknologi mempunyai dampak signifikan terhadap tingkat kesiapan pengguna [5]. Salah satu metode dipergunakan guna menilai kesiapan pengguna di dalam mengadopsi teknologi adalah melalui *Technology Readiness Index* (TRI). TRI merupakan pendekatan penelitian yang dipergunakan guna mengukur tingkat kesiapan individu ataupun kelompok terhadap penggunaan teknologi [6]. *Technology Readiness Index* (TRI) memiliki 4 indikator atau variabel yaitu *optimism* (optimis), *innovativeness* (inovasi), *discomfort* (ketidaknyamanan), dan *insecurity* (ketidakamanan) [7].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang BNNK Banyumas menghadapi sejumlah masalah dalam mengembangkan pembelajaran, termasuk keterbatasan pembelajaran konvensional yang membutuhkan pertemuan langsung, mengakibatkan efisiensi rendah karena sulitnya mengatur waktu dan tempat pertemuan. Selain itu, sulitnya implementasi *website* ELITE Banyumas yang optimal karena infrastruktur yang tidak sesuai menjadi hambatan. Di sisi lain, tingkat kesiapan dan penerimaan teknologi oleh pengguna, baik dari pihak BNNK maupun masyarakat umum, masih perlu ditingkatkan, yang dapat berdampak pada kesuksesan dan efektivitas dari penerapan teknologi tersebut. Analisis ini bisa dikerjakan menggunakan metode *Technology Readiness Index* (TRI). TRI dipakai guna menilai sejauh mana kesiapan pengguna di dalam menerima dan menggunakan teknologi.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Seberapa siap BNNK Banyumas dalam mengadopsi dan memanfaatkan *website* ELITE Banyumas sebagai platform berbasis *Learning Management Systems* untuk materi edukatif terkait narkotika ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menilai tingkat kesiapan pengguna dalam mengadopsi dan memanfaatkan *website* ELITE Banyumas sebagai platform berbasis *Learning Management Systems* untuk materi edukatif narkotika.

1.5 Batasan Masalah

Analisis tingkat kesiapan pengguna terhadap *website* ELITE Banyumas berbasis *Learning Management Systems* (LMS) pada studi kasus BNNK Banyumas, berikut adalah beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan:

1. Responden atau pengguna utama yang akan menjadi fokus penelitian adalah staf BNNK Banyumas yang terlibat dalam penyampaian materi edukatif tentang narkotika.

2. Metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kesiapan pengguna adalah *Technology Readiness Indeks* (TRI) yang mencakup 4 variabel *optimism*, *innovativeness*, *discomfort* dan *insecurity*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang mencakup hal-hal berikut:

1. Bagi Penulis

penulis mendapatkan pemahaman mendalam tentang kesiapan teknologi dan faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi. Hasil penelitian dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan adopsi teknologi dalam organisasi.

2. Bagi BNNK Banyumas

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kesiapan teknologi di kalangan staf BNNK Banyumas, dengan mengidentifikasi area yang memerlukan pelatihan atau dukungan tambahan. Memahami tingkat kesiapan teknologi, BNNK Banyumas dapat mengimplementasikan *website* ELITE Banyumas secara lebih efisien dan efektif, meningkatkan aksesibilitas dan penyampaian informasi edukatif tentang narkoba. Sehingga dapat membantu dalam perencanaan strategis untuk pengembangan dan penerapan teknologi baru di masa mendatang.

3. Bagi *user website* ELITE Banyumas

Memperoleh manfaat dari peningkatan aksesibilitas dan ketersediaan informasi edukatif tentang narkoba melalui *website* ELITE Banyumas. Sehingga dengan adanya *website* ELITE Banyumas dapat meningkatkan kesadaran tentang bahaya narkoba dan upaya pencegahannya.