

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia guna menunjang dan memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Teknologi informasi sangat dibutuhkan di berbagai bidang saat ini, baik itu kesehatan, bisnis, maupun pendidikan[1]. Perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Salah satu penerapan teknologi informasi dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan sarana multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran. Teknologi pada dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi baru ke dalam bentuk digital[2].

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan karena pendidikan adalah salah satu upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM)[3]. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran. Potensi akan berguna nantinya dalam kehidupan sosial. Tidak hanya masyarakat umum saja yang berhak mendapatkan pendidikan, tetapi masyarakat atau orang terkena kasus hukum juga mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan, salah satu contohnya adalah korban penyalahgunaan NAPZA[4]. Dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika disebutkan bahwa setiap pengguna narkoba yang setelah vonis pengadilan terbukti tidak mengedarkan atau memproduksi narkotika, maka mereka berhak mengajukan untuk mendapatkan pelayanan rehabilitasi.

BRSKPN (Badan Rehabilitasi Sosial Korban Penyalahgunaan NAPZA) adalah Unit Pelaksana Teknis Kementerian Sosial Republik Indonesia yang mempunyai tugas untuk dapat melaksanakan rehabilitasi sosial kepada

korban penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif Lainnya[5]. Rehabilitasi sosial menurut Undang Undang Nomor 11 tahun 2009 adalah proses refungsionalisasi dan pengembangan untuk memungkinkan seseorang mampu melaksanakan fungsi sosialnya secara wajar dalam kehidupan masyarakat. Dimaksudkan untuk memulihkan dan mengembangkan kemampuan seseorang yang mengalami disfungsi sosial agar dapat melaksanakan fungsi sosialnya secara wajar[6]. Pada pusat rehabilitasi umumnya melaksanakan pembinaan dan proses pembelajaran keterampilan untuk meningkatkan kemampuan hidup pada saat diterima kembali ke masyarakat[4]. Berdasarkan wawancara pada pihak BRSKPN (Badan Rehabilitasi Sosial Korban Penyalahgunaan NAPZA) pembelajaran keterampilan biasanya dilakukan dengan tatap muka secara langsung guru dengan para rehabilitasi. Pada masa pandemi, pembelajaran dengan cara ini dinilai kurang efektif dikarenakan terdapat kenaikan *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) yang dapat menular dari manusia ke manusia[7].

Dampak dari *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) membuat satuan pendidikan harus menerapkan kegiatan belajar jarak jauh. Pembelajaran yang selama ini terbiasa dilakukan secara konvensional mulai beralih ke pembelajaran menggunakan media daring[8]. Berdasarkan wawancara pada pihak Kementerian Sosial saat ini BRSKPN (Badan Rehabilitasi Sosial Korban Penyalahgunaan NAPZA) belum bisa melakukan pembelajaran secara daring dikarenakan belum terdapat media untuk melaksanakan kegiatan tersebut untuk para rehabilitasi NAPZA. Salah satu contoh media yang dapat melaksanakan pembelajaran secara daring adalah *e-learning*.

Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak digunakan oleh masyarakat, terbukti dengan banyaknya penggunaan *e-learning* di lembaga pendidikan[9]. Penggunaan *e-learning* dapat menambah kuantitas interaksi kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa, karena tidak terbatas oleh jadwal waktu yang ketat, sehingga siswa bisa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja[10].

Berdasarkan latar belakang tersebut dalam rangka meningkatkan pelayanan pada proses pembinaan dan keterampilan rehabilitasi melalui pembelajaran daring dengan *e-learning*, maka studi kasus ini dijadikan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun *E-learning* untuk Rehabilitasi NAPZA berbasis *Website* dengan Metode *Extreme Programming*”.

Pada perancangan sistem *e-learning* ini akan menggunakan metode *Extreme Programming*. Penggunaan metode *Extreme Programming* dapat menghasilkan perangkat lunak yang adaptif dan fleksibel terhadap kebutuhan dari pengguna[11]. *Extreme Programming* menggunakan pendekatan berorientasi objek yang sesuai ketika pengembang dihadapkan dengan *requirements* yang tidak jelas maupun ketika terjadi perubahan *requirements* yang sangat cepat[12].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan bahwa masalah pada penelitian ini adalah “Saat ini pada BRSKPN (Badan Rehabilitasi Sosial Korban Penyalahgunaan NAPZA) belum bisa menerapkan pembelajaran secara daring dikarenakan belum terdapat *e-learning* untuk rehabilitasi NAPZA”.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pertanyaan dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana hasil rancangan *e-learning* untuk rehabilitasi NAPZA berbasis *website* dengan menggunakan metode *extreme programming*?
2. Bagaimana hasil pengujian *website e-learning* untuk rehabilitasi NAPZA menggunakan metode *blackbox testing*?

1.4. Batasan Masalah

Pada penelitian ini untuk memfokuskan masalah-masalah yang akan dibahas, maka diberikan batasan penelitian yaitu:

1. Perancangan dan pengembangan *website* menggunakan metode *extreme programming*.

2. Pengujian *website* dilakukan dengan metode *blackbox testing*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang *e-learning* untuk rehabilitasi NAPZA berbasis *website* dengan diagram visual pemodelan UML (*Unified Model Language*) menggunakan metode *extreme programming*.
2. Membangun *e-learning* untuk rehabilitasi NAPZA berbasis *website* dengan menggunakan *framework* Laravel dan MySQL sebagai *databasenya*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian perancangan dan pembangunan *e-learning* untuk rehabilitasi NAPZA berbasis *website* dengan metode *extreme programming* adalah agar dapat melakukan pembelajaran keterampilan untuk para rehabilitasi NAPZA secara daring, sehingga dapat mengurangi penularan *Covid-19*.