

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI REKAP SKRINING DAN
ASESMEN PADA KLIEN WISMA ATARAXIS**

(SKRIPSI)

Oleh

RAJES RAMLI



FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2021

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SCREENING AND ASSESSMENT RECAP INFORMATION SYSTEMS ON ATARAXIS WISMA CLIENTS

By

Rajes Ramli

The emergence of the corona virus pandemic or covid-19 can paralyze the activities of all people who carry out activities outside the home. The spread through physical contact causes various groups to minimize direct contact to maintain mutual health. The Ataraxis Institute is a community social institution (NGO) that has illuminated the drug rehabilitation program in the form of the Mental Disorders and Drug Rehabilitation Center at Wisma Ataraxis. Screening is the application of a series of tests or procedures performed to detect potential health problems or certain diseases in a person while assessment is the process of gathering information to obtain a profile of an individual's circumstances that include symptoms and intensity and obstacles experienced by the individual. Wisma Ataraxis which always uses paper as a means to conduct screening and assessment also does not escape the factors of spreading the covid-19 virus. The development of information system recap screening and assessment facilitates Wisma Ataraxis employees in doing their work without the need to use paper as a means of tapping client data. The development of this information system uses the Laravel framework that uses the Model-View-Controller or MVC pattern. MVC is a method for creating an application by separating the data from the view and how to process it. The system development method used is Extreme Programming. Extreme Programming stages are planning, design, coding, and testing. This study uses the Black Box testing technique with the Equivalence Partitioning (EP) method. EP will divide the input domain of the program into classes so that test cases can be obtained from the resulting output, the program's ability to meet user needs can be measured as well as errors can be identified.

Keywords: assessment, black box testing, laravel framework, information systems, screening.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI REKAP SKRINING DAN ASESMEN PADA KLIEN WISMA ATARAXIS

Oleh

Rajes Ramli

Kejadian munculnya pandemi virus corona atau covid-19 mampu melumpuhkan aktivitas semua kalangan masyarakat yang melakukan aktivitas di luar rumah. Penyebaran melalui kontak fisik menyebabkan berbagai kalangan untuk meminimalisir kontak secara langsung untuk saling menjaga kesehatan bersama. Lembaga Ataraxis merupakan lembaga sosial masyarakat (LSM) yang telah menerangi program rehabilitasi narkoba dalam bentuk Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis.

Skrining adalah penerapan serangkaian tes atau prosedur yang dilakukan untuk mendeteksi potensi gangguan kesehatan atau penyakit tertentu pada seseorang sedangkan Asesmen adalah proses pengumpulan informasi untuk mendapatkan profil keadaan individu yang meliputi gejala dan intensitasnya dan kendala-kendala yang dialami oleh individu tersebut. Wisma Ataraxis yang selalu menggunakan kertas sebagai sarana untuk melakukan skrining dan asesmen juga tidak luput dari faktor penyebaran virus covid-19. Dengan dikembangkannya sistem informasi rekap skrining dan asesmen memudahkan pegawai Wisma Ataraxis dalam mengerjakan pekerjaannya tanpa perlu menggunakan kertas sebagai sarana merekap data klien.

Pengembangan sistem informasi ini memakai *framework* laravel yang menggunakan pola *Model-View-Controller* atau MVC. MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan dan cara bagaimana memprosesnya. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Extreme Programming*. Tahapan *Extreme Programming* adalah *planning, design, coding, dan testing*. Penelitian ini menggunakan teknik pengujian *Black Box testing* dengan metode *Equivalence Partitioning* (EP). EP akan membagi domain masukan dari program kedalam kelas-kelas sehingga test case dapat diperoleh dari

keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pengguna dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya.

Keyword: asesmen, pengujian *black box*, *framework laravel*, sistem informasi, skrining.

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI REKAP SKRINING DAN
ASESMEN PADA KLIEN WISMA ATARAXIS**

Oleh

RAJES RAMLI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA KOMPUTER**

Pada

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung



ILMU KOMPUTER

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2021

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
REKAP SKRINING DAN ASESMEN
PADA KLIEN WISMA ATARAXIS**

Nama Mahasiswa : **Rajes Ramli**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1417051115

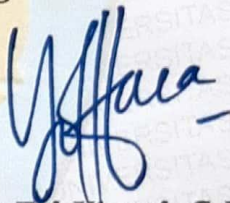
Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

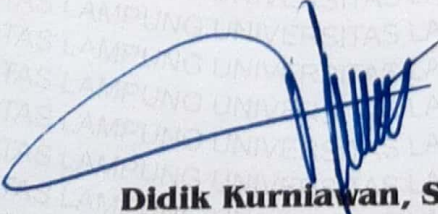
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Astria Hijriani, S.Kom., M.Kom.
NIP 19810308 200812 2 002


Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom.
NIP 19900110 201903 2 010

2. Ketua Jurusan Ilmu Komputer


Didik Kurniawan, S.Si., M.T.
NIP 19800419 200501 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Astria Hijriani, S.Kom., M.Kom.



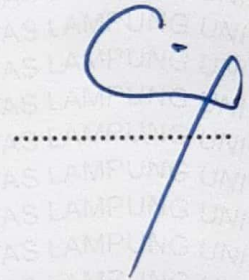
Sekretaris

: Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom.



Penguji

Bukan Pembimbing : **Rico Andrian, S.Si., M.Kom.**



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. Eng. Supto Dwi Yuwono, M.T.

NIP 19740705 200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Maret 2021

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Sistem Informasi Rekap Skrining Dan Asesmen Pada Klien Wisma Ataraxis”** merupakan karya saya sendiri bukan hasil karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang di skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila terbukti di kemudian hari bahwa skripsi saya merupakan hasil penjiplakan atau dibuat orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya terima.

Bandar Lampung, 14 Juli 2021



Rajes Ramli
1417051115

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Batusangkar pada tanggal 4 Juni 1996, sebagai anak kedua dari dua bersaudara dengan ayah bernama Ramli dan ibu bernama Hasrita. Penulis memiliki 1 orang kakak perempuan.

Pendidikan formal yang telah menyelesaikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Kalianda tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Kalianda pada tahun 2011, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di SMK Negeri 2 Kalianda pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata selama 40 hari di Desa Berundung, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti beberapa kegiatan, antara lain:

1. Anggota Bidang Informasi dan Komunikasi ROIS FMIPA 2015-2016.
2. Kepala Dinas Media dan Informasi BEM FMIPA UNILA 2016-2017.
3. Melaksanakan Kerja Praktik di UPT. TIK UNILA Bandar Lampung, Bandar Lampung pada periode bulan September 2017 – November 2017.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

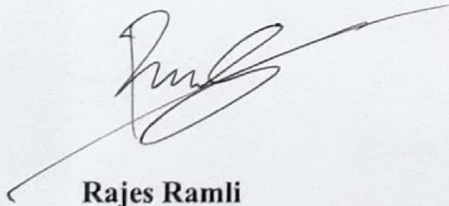
Skripsi dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Rekap Skrining Dan Asesmen Pada Klien Wisma Ataraxis” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Pemerintahan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, ibuku Hasrita dan Ayahku Ramli yang selalu mendoakan dan tidak pernah henti – hentinya selalu memberikan semangat, dukungan, bimbingan, doa serta menghargai setiap proses penulis selama ini;
2. Ibu Astria Hijriani, S.Kom., M.Kom. sebagai pembimbing utama serta Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung dalam penelitian ini, dan yang telah membimbing saya. Selalu memberikan ide, semangat, motivasi, nasihat, serta keikhlasan dalam membantu penyelesaian skripsi;
3. Ibu Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing kedua, yang selalu memberikan waktu bimbingan untuk memberikan saran, masukan, dan perbaikan pada saat melakukan penelitian hingga penyelesaian skripsi;
4. Bapak Dr. Eng. Suropto Dwi Yuwono, M.T. sebagai Dekan FMIPA Universitas Lampung;
5. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung dan selaku Pembimbing Akademik;
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan Ilmu dan pelajaran hidup selama penulis menjadi mahasiswa;

7. Ibu Nora dan Ibu Lusiana yang telah membantu dalam segala urusan administrasi di Jurusan Ilmu Komputer dan memberikan saya semangat dalam mengejar gelar sarjana Ilmu Komputer;
8. Dicky Kurniawan, Saiful Anwar, dan Fauzi Riski yang telah membantu, memberikan pengetahuan, informasi dan mengajarkan menggunakan framework laravel;
9. Teman – teman seperjuangan yang telah menemani dan membantu selama masa perkuliahan;
10. Squad HIMAEN yang telah membantu banyak hal, memberikan informasi perkuliahan hingga penyelesaian skripsi serta memberikan dukungan mental bagi penulis, yaitu Avif Rizka Hikmawan, Deja Gunawan, Dicky Kurniawan, Ferly Medyansyah, Iqbal Tejo Hartrianto, Jayadi Cahyo Utomo, Kadek Ardiago, Mardhi Nopriyansah, Muhammad Hidayatullah, Ragananda Rinaldy, M. Richi Mahardika, dan Rifky Haryuda Dewantara;

Bandar Lampung, 14 Juli 2021



Rajes Ramli

1417051115

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat dan ridhonya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu mendidik, memberikan support materi, motivasi, dan doa untuk kesuksesan anak-anaknya. Kakak dan almarhumah adikku tercinta serta keluarga besar yang selalu mendukung.

Untuk sahabat - sahabat seperjuanganku yang selalu memberikan dukungan, ilmu, dan canda tawa yang telah dilewati selama ini.

Keluarga Besar Ilmu Komputer 2014

dan Almamater yang kubanggakan

UNIVERSITAS LAMPUNG

MOTO

“Jadilah Orang Yang Berbahagia”

(Rajes Ramli)

*“Aku Sudah Pernah Merasakan Kepahitan Dalam Hidup Dan Yang Paling Pahit
Ialah Berharap Kepada Manusia”*

(Ali bin Abi Thalib)

“dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah 94:8)

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	3
II. TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Narkoba dan Gangguan Jiwa.....	4
B. Wisma Ataraxis	6
1. Sejarah dan Perkembangan.....	6
2. Struktur Organisasi Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis	8
C. Sistem Informasi.....	15
D. <i>Framework</i> Laravel	16
E. PHP.....	17
F. MariaDB	17

G.	<i>Extreme Programming</i>	18
H.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	21
1.	<i>Use Case Diagram</i>	22
2.	<i>Activity Diagram</i>	24
3.	<i>Sequence Diagram</i>	25
4.	<i>Class Diagram</i>	26
I.	<i>Black Box Testing</i>	28
J.	<i>Drug Abuse Screening Test (DAST-20)</i>	28
K.	<i>University of Rhode Island Change Assessment Scale (URICA-32)</i>	29
L.	<i>Self Reporting Questionnaire 29 (SRQ 29)</i>	29
III.	METODOLOGI PENELITIAN	30
A.	Waktu dan Tempat Penelitian	30
B.	Alat Pendukung	30
C.	Tahapan Penelitian	31
1.	Tahapan Pengumpulan Data	33
2.	Tahapan Perencanaan Sistem.....	34
3.	Tahapan Pengembangan Sistem	34
4.	Tahapan Penulisan Laporan.....	66
IV.	PEMBAHASAN	67
A.	Hasil.....	67
B.	<i>Coding</i>	68
1.	Halaman <i>Login</i>	68
2.	Halaman Pegawai	69
3.	Halaman Biodata.....	73
4.	Halaman <i>Form Consent</i>	78
5.	Halaman Skrining DAST.....	85

6.	Halaman Skrining URICA.....	90
7.	Halaman Skrining SRQ	97
8.	Halaman Menginput Asesmen Medis.....	103
9.	Halaman Menginput Asesmen Spiritual	104
10.	Halaman Menginput Asesmen <i>Vocational</i>	105
11.	Halaman Menginput Asesmen Sosial	106
12.	Halaman Mencetak Laporan Skrining	107
13.	Halaman Mencetak Laporan <i>Form Consent</i>	109
14.	Halaman Mencetak Laporan Asesmen	111
C.	Pengujian Fungsional	114
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	122
A.	Kesimpulan.....	122
B.	Saran	122
	DAFTAR PUSTAKA	124
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Use Case Diagram</i>	22
2. <i>Activity Diagram</i>	24
3. <i>Sequence Diagram</i>	25
4. <i>Class Diagram</i>	26
5. Pengujian Sistem Menggunakan <i>Black Box Testing</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan struktur organisasi panti rehabilitasi gangguan jiwa dan narkoba Wisma Ataraxis (Kaporina, 2017).	8
2. Model <i>Extreme Programming</i> (Pressman, 2019).....	21
3. Diagram Alir Penelitian	32
4. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen	36
5. <i>Activity Diagram</i> mengisi skrining DAST-20 oleh administrator	38
6. <i>Activity Diagram</i> mengisi skrining URICA-32 oleh administrator	38
7. <i>Activity Diagram</i> mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator	39
8. <i>Activity Diagram</i> mengelola biodata oleh administrator	40
9. <i>Activity Diagram</i> mengelola <i>form consent</i> oleh administrator	41
10. <i>Activity Diagram</i> mengelola asesmen medis oleh administrator	42
11. <i>Activity Diagram</i> mengelola asesmen spiritual oleh administrator.....	43
12. <i>Activity Diagram</i> mengelola asesmen <i>vocational</i> oleh administrator.....	44
13. <i>Activity Diagram</i> mengelola asesmen sosial oleh administrator.....	45
14. <i>Activity Diagram</i> mencetak laporan oleh administrator.....	46
15. <i>Sequence Diagram</i> mengisi skrining DAST-20 oleh administrator	47
16. <i>Sequence Diagram</i> mengisi skrining URICA-32 oleh administrator	47
17. <i>Sequence Diagram</i> mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator	48
18. <i>Sequence Diagram</i> mengelola biodata oleh administrator.....	49

19. <i>Sequence Diagram</i> mengelola <i>form consent</i> oleh administrator.....	50
20. <i>Sequence Diagram</i> mengelola asesmen medis oleh administrator	51
21. <i>Sequence Diagram</i> mengelola asesmen spiritual oleh administrator.....	52
22. <i>Sequence Diagram</i> mengelola asesmen <i>vocational</i> oleh administrator....	53
23. <i>Sequence Diagram</i> mengelola asesmen sosial oleh administrator.....	54
24. <i>Class Diagram</i> pengembangan sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien wisma ataraxis.....	55
25. Rancangan tampilan <i>homepage</i>	56
26. Rancangan tampilan <i>homepage</i> skrining	56
27. Rancangan tampilan <i>homepage</i> berita	57
28. Rancangan tampilan <i>homepage</i> tentang kami.....	58
29. Rancangan tampilan data master oleh administrator	58
30. Rancangan tampilan rancangan skrining DAST-20 oleh administrator ...	59
31. Rancangan tampilan skrining URICA-32 oleh administrator.....	60
32. Rancangan tampilan skrining SRQ 29 oleh administrator.....	60
33. Rancangan tampilan mengelola biodata oleh administrator	61
34. Rancangan tampilan mengelola <i>form consent</i> oleh administrator	62
35. Rancangan tampilan mengelola asesmen medis oleh administrator	62
36. Rancangan tampilan mengelola asesmen spiritual oleh administrator	63
37. Rancangan tampilan mengelola asesmen <i>vocational</i> oleh administrator..	64
38. Rancangan tampilan mengelola asesmen sosial oleh administrator	64
39. Rancangan tampilan mencetak laporan oleh administrator	65
40. Halaman <i>Login Website</i> Ataraxis.....	68
41. <i>Controller Login Admin</i>	69

42. Halaman Pegawai.....	70
43. <i>Controller</i> Halaman Pegawai.....	70
44. Halaman Tambah Pegawai.....	71
45. <i>Controller</i> Halaman Tambah Pegawai.....	72
46. Halaman Biodata.....	73
47. <i>Controller</i> Halaman Biodata.....	74
48. Halaman Tambah Biodata.....	74
49. <i>Controller</i> Tambah Biodata	75
50. Halaman <i>Edit</i> Biodata	76
51. <i>Controller Edit</i> Biodata.....	76
52. Fungsi Hapus Biodata	77
53. <i>Controller</i> Hapus Biodata	77
54. Halaman <i>Form Consent</i>	78
55. <i>Controller</i> Halaman <i>Form Consent</i>	79
56. Halaman Tambah <i>Form Consent</i>	80
57. <i>Controller</i> Tambah <i>Form Consent</i>	81
58. Halaman <i>Edit Form Consent</i>	82
59. <i>Controller Edit Form Consent</i>	83
60. Fungsi Hapus <i>Form Consent</i>	84
61. <i>Controller</i> Hapus <i>Form Consent</i>	84
62. Halaman Skrining DAST	85
63. <i>Controller</i> Halaman Skrining DAST	86
64. Halaman Tambah Skrining DAST	87
65. <i>Controller</i> Tambah Skrining DAST	88

66. Halaman Hasil Skrining DAST.....	89
67. <i>Controller</i> Hasil Skrining DAST	90
68. Halaman Skrining URICA	91
69. <i>Controller</i> Halaman Skrining URICA	92
70. Halaman Tambah Skrining URICA	93
71. <i>Controller</i> Tambah Skrining URICA	94
72. Halaman Hasil Skrining URICA.....	96
73. <i>Controller</i> Hasil Skrining URICA	97
74. Halaman Skrining SRQ.....	98
75. <i>Controller</i> Halaman Skrining SRQ.....	99
76. Halaman Tambah Skrining SRQ.....	100
77. <i>Controller</i> Tambah Skrining SRQ	101
78. Halaman Hasil Skrining SRQ	102
79. <i>Controller</i> Hasil Skrining SRQ.....	103
80. Halaman <i>Form</i> Asesmen Medis.....	103
81. <i>Controller Form</i> Asesmen Medis	104
82. Halaman <i>Form</i> Asesmen Spiritual	104
83. <i>Controller Form</i> Asesmen Spiritual.....	105
84. Halaman <i>Form</i> Asesmen <i>Vocational</i>	106
85. <i>Controller Form</i> Asesmen <i>Vocational</i>	106
86. Halaman <i>Form</i> Asesmen Sosial	107
87. <i>Controller Form</i> Asesmen Sosial	107
88. Halaman Mencetak Laporan Skrining	108
89. <i>Controller</i> Mencetak Laporan Skrining.....	109

90. Halaman Mencetak Laporan <i>Form Consent</i>	110
91. <i>Controller</i> Mencetak Laporan <i>Form Consent</i>	111
92. Halaman Mencetak Laporan Asesmen.....	112
93. <i>Controller</i> Mencetak Laporan Asesmen	113

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kejadian munculnya pandemi virus corona atau covid-19 mampu melumpuhkan aktivitas semua kalangan masyarakat yang melakukan aktivitas di luar rumah. Situasi pandemi yang tidak berubah dari tahun yang lalu, mengharuskan berbagai kalangan untuk meminimalisir kontak secara langsung untuk saling menjaga kesehatan bersama. Wisma Ataraxis juga tidak luput untuk mengikuti tindakan pencegahan yang sesuai dengan instruksi dari pemerintah. Pegawai Wisma Ataraxis juga selalu menggunakan kertas yang merupakan salah satu potensi penyebaran covid-19 menular dengan cepat.

Skrining adalah penerapan serangkaian tes atau prosedur yang dilakukan untuk mendeteksi potensi gangguan kesehatan atau penyakit tertentu pada seseorang (Widyananda, 2020). Asesmen adalah proses pengumpulan informasi untuk mendapatkan profil keadaan individu yang meliputi gejala dan intensitasnya dan kendala-kendala yang dialami oleh individu tersebut (Lidz, 2003).

Dalam menjalankan pekerjaan mereka, pegawai Wisma Ataraxis bertugas untuk melakukan skrining dan asesmen menggunakan media kertas terhadap klien mereka. Sehingga berkas-berkas klien mereka selalu berada dalam bentuk fisik

yang kemungkinan bisa saja rusak ataupun hilang dikarenakan kekeliruan pegawai dan faktor lingkungan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah tersampaikan pada paragraf sebelumnya, penulis ingin mengembangkan sistem informasi yang merekap skrining yang dilakukan oleh *user* atau klien dan asesmen yang dilakukan oleh pegawai Wisma Ataraxis. Pengembangan Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen pada Klien Wisma Ataraxis diharapkan dapat membantu klien dalam skrining dan asesmen mandiri menjadi lebih baik dan dapat menyimpan data klien Wisma Ataraxis secara digital.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adalah bagaimana cara mengembangkan Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen pada klien Wisma Ataraxis.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Basis Data MariaDB.
2. Rekap data klien dibuat dalam tampilan sistem informasi berbasis PHP dan Basis Data MariaDB yang sebelumnya dilakukan secara manual.

3. Sistem informasi rekap skrining dan asesmen dibuat untuk merekap data klien di Wisma Ataraxis.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kemudahan dalam skrining dan asesmen pada klien di Wisma Ataraxis.
- b. Mengurangi resiko kontak fisik disaat pandemi dengan klien pada saat skrining dan asesmen.
- c. Wisma Ataraxis memiliki rekap skrining dan asesmen secara digital yang dapat diakses oleh pegawai.

2. Manfaat Akademis

- a. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
- b. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan skrining dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Narkoba dan Gangguan Jiwa

Narkoba (narkotika, psikotropika dan bahan adiktif), yaitu senyawa atau jenis obat-obatan yang apabila dengan pertolongan dokter, memiliki manfaat yang besar untuk kesembuhan dan keselamatan manusia. Apabila seseorang menyalahgunakan penggunaan Narkoba, orang tersebut tidak akan mendapatkan manfaat yang baik melainkan malapetaka (Partodiharjo, 2007).

Narkoba merupakan singkatan dari narkotika dan obat atau bahan berbahaya. Selain Narkoba, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia juga memperkenalkan istilah lain yaitu Napza. Napza merupakan singkatan dari narkotika, psikotropika dan zat adiktif (Wijayanti, 2016).

Semua istilah ini, baik Narkoba ataupun Napza lebih mengacu kepada kelompok senyawa yang umumnya memiliki risiko kecanduan bagi penggunanya. Pakar kesehatan biasa menggunakan senyawa-senyawa psikotropika untuk membius pasien pada saat mengoperasi mereka atau obat-obat lain untuk penyakit tertentu. Namun banyak orang yang menyalahartikan persepsi tersebut akibat pemakaian yang tidak mengikuti peruntukan dan dosis yang tidak semestinya (Wijayanti, 2016).

Gangguan jiwa merupakan kegelisahan yang pada umumnya tidak hanya dari kekurangan materi, melainkan kegelisahan yang timbul karena tidak tenangnya jiwa manusia. Adapun sumber dari kegelisahan tersebut adalah orang yang terganggu kesehatan jiwanya seperti tidak tenang, resah, gelisah dan bimbang dalam kehidupan sehari-harinya (Saputra, 2018).

Gangguan kejiwaan (neurosis) adalah kumpulan dari keadaan-keadaan yang tidak normal baik berhubungan dengan fisik, maupun dengan mental. Penyebab keabnormalan ini tidak terjadi oleh sakit atau rusaknya bagian-bagian anggota badan, namun terkadang gejala-gejala tersebut dapat terlihat pada fisik si penderita (Daradjat, 1983).

Gangguan mental atau kejiwaan adalah bentuk gangguan dan kekacauan fungsi mental atau kesehatan mental, penyebab hal ini terjadi karena kegagalan bereaksinya mekanisme adaptasi dari fungsi-fungsi kejiwaan atau mental terhadap dorongan ekstern. Sehingga muncul gangguan fungsional atau gangguan struktural dari suatu bagian, satu organ atau sistem kejiwaan (Kartono, 1983).

Gangguan kejiwaan banyak pula timbul dalam masa transisi, yang mana terjadi peralihan kebudayaan seperti kehidupan tradisional yang beralih keadaan menjadi industrialisasi. Sehingga orang tersebut mengalami perubahan kondisi yang belum diketahui oleh dirinya dan belum siap untuk menerima perubahan tersebut. Dia akan menjadi orang yang cemas yang justru kecemasannya akan berakibat fatal pada dirinya (Saputra, 2018).

B. Wisma Ataraxis

Penjabaran informasi mengenai Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis terurai dalam jabaran sebagai berikut:

1. Sejarah dan Perkembangan

Lembaga Ataraxis merupakan lembaga sosial masyarakat (LSM) yang telah menerangi program rehabilitasi narkoba dalam bentuk Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis. Berkontribusi untuk membantu pemerintah dalam upaya program pencegahan, pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba (P4GN) yang lebih spesifik pada upaya promotif, preventif dan rehabilitasi. Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis merupakan salah satu institusi yang bergerak di bidang layanan kesehatan jiwa dan penanganan korban penyalahgunaan narkoba yang bertujuan untuk membantu mereka mensejahterakan hidupnya di masa yang akan datang (Kaporina, 2017).

Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis Desa Fajar Baru, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan yang berdiri sejak tahun 2009. Melalui Surat Keputusan Dinas Sosial Provinsi Lampung tentang izin operasional, Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis mulai beroperasi pada bulan September 2012 dan selalu memperpanjang operasionalnya dengan keluarnya Surat Keputusan Dinas Sosial Lampung Selatan. Kementerian Sosial RI melalui Surat Keputusan Menteri Sosial No. 40 / HUK / 2015 menetapkan Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis sebagai salah satu IPWL

(Institusi Penerima Wajib Lapo) Sosial sejak tahun 2015 dengan nama IPWL Wisma Ataraxis. Pada tahun 2016, IPWL Wisma Ataraxis mendapatkan kesempatan untuk melakukan akreditasi oleh Kementerian Sosial dengan hasil (B). Kondisi ini yang makin mengukuhkan IPWL Wisma Ataraxis untuk lebih berkomitmen membantu masyarakat yang menjadi korban penyalahgunaan Napza dan Gangguan Jiwa di Provinsi Lampung dan di Indonesia (Kaporina, 2017).

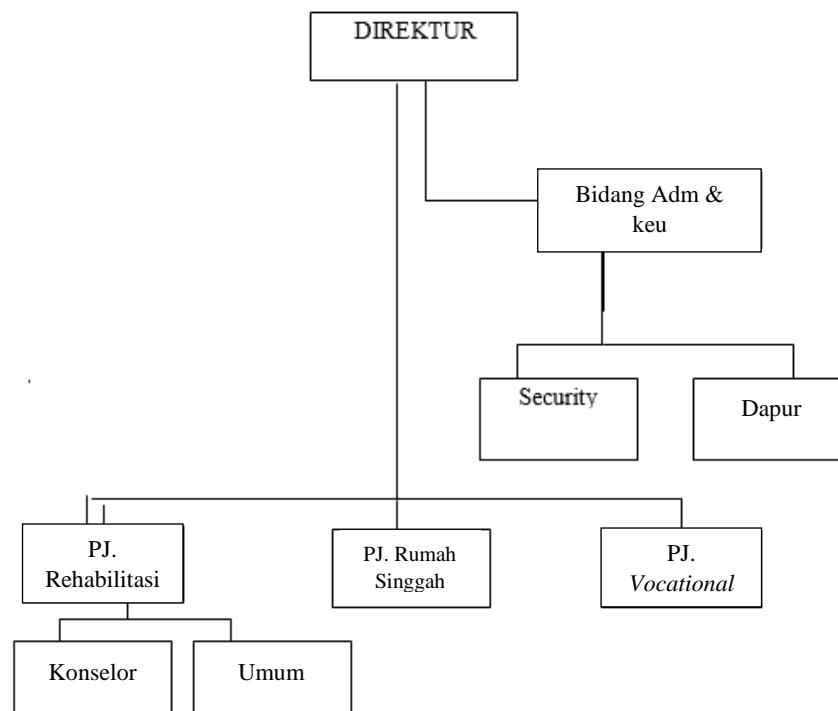
Panti rehabilitasi yang telah berada di bawah naungan Kementerian Sosial menunjang pada upaya promotif, preventif dan rehabilitasi serta untuk meningkatkan pemulihan seluruh pasien yang ada di Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba. Wisma Ataraxis merupakan salah satu institusi yang bergerak pada bagian layanan kesehatan jiwa dan penanganan korban penyalahgunaan narkoba yang bertujuan untuk membantu masyarakat untuk mensejahterakan hidup di masa yang akan datang (Kaporina, 2017).

Perkembangan Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis Desa Fajar Baru, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan yang telah berdiri sejak tahun 2009 memiliki status swasta. Seiring dengan meningkatnya kegiatan pelayanan kepada masyarakat, terbukti pada tahun 2017 Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis Desa Fajar Baru, Lampung Selatan memperoleh sertifikat “Wisma Ataraxis sebagai pusat layanan ODGPZ (Orang Dengan Gangguan Penyalahgunaan Zat) (Kaporina, 2017).

Panti rehabilitasi mempunyai tugas menyelenggarakan, melaksanakan pelayanan, pencegahan, pemulihan di bidang kesehatan jiwa, dari pertama kali berdirinya sampai dengan sekarang ini. Bapak Abdul Azis selaku Direktur dari Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis yang juga telah dibantu oleh karyawannya memimpin panti ini sejak tahun 2009. Skema dan struktur organisasi panti rehabilitasi gangguan jiwa dan narkoba terdapat pada gambar dibawah ini.

2. Struktur Organisasi Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis

Struktur Organisasi Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan struktur organisasi panti rehabilitasi gangguan jiwa dan narkoba Wisma Ataraxis (Kaporina, 2017).

Keterangan:

Direktur	: Abdul Azis T, S.Kep, M.Kes, ICAP I
Bidang Administrasi dan Keuangan	: Isni Rahmi. SST & Rizaldi. SE
PJ. Rehabilitas	: Ns.Andi Susanto. SKep, ICAP I
PJ. Rumah Singgah	: Hendra
PJ. <i>Vocational</i>	: Sulistio

a. Susunan Organisasi

Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis Desa Fajar Baru, Lampung Selatan dipimpin oleh Kepala Panti Wisma Ataraxis yang masing-masing bertugas sebagai berikut:

1. Direktur Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba Wisma Ataraxis memimpin jalannya program tenaga profesional membawahi secara langsung bidang administrasi dan keuangan.
2. Bidang administrasi dan keuangan mengawasi dan mengatur secara langsung bidang security dan dapur.
3. Direktur panti rehabilitasi wisma ataraxis secara langsung membawahi seluruh penanggung jawaban yang meliputi penanggung jawab rehabilitasi, penanggung jawab rumah singgah dan penanggung jawab *vocational*.
4. Penanggung jawab rehabilitasi bertugas untuk mengawasi dan mengatur secara langsung bidang konselor dan umum.

b. Visi, Misi dan Tujuan Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis

Adapun penjabaran visi, misi dan tujuan Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis terurai dalam jabaran sebagai berikut:

1. Visi

Visi dari Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis adalah sebagai pusat layanan ODGPZ (Orang Dengan Gangguan Penyalahgunaan Zat) yang mandiri, komprehensif dan paripurna di Provinsi Lampung.

2. Misi

Misi dari Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis terjabarkan dalam beberapa uraian sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan pelayanan dan rehabilitasi bagi GPZ (Gangguan Penyalahgunaan Zat).
- b. Memperluas jaringan koordinasi dengan instansi/lembaga terkait serta yayasan yang menangani penyalahgunaan Napza.
- c. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam penanganan penyalahgunaan Napza.
- d. Menjadi pusat pelatihan penelitian tentang pelayanan rehabilitasi korban Napza.
- e. Terwujudnya kondisi *resident* korban penyalahgunaan Napza yang sehat, bersih, produktif dan mandiri, melalui pelayanan terapi dan rehabilitasi korban Napza secara terpadu.

3. Moto

Moto dari Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis adalah Layani Sepenuh Hati Bantu Untuk Mandiri.

4. Tujuan

Adapun tujuan dari Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis terbagi kedalam dua penjabaran yaitu:

a. Tujuan Umum

Tujuan umum Panti Rehabilitasi Wisma adalah terwujudnya *resident* yang sehat dan bersih dari penyalahgunaan Napza sehingga dapat menjalankan kehidupan mereka dalam berkeluarga dan bermasyarakat dengan pola hidup yang normal, normatif dan bertanggung jawab.

b. Tujuan Khusus.

Tujuan khusus Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis terjabarkan dalam beberapa uraian sebagai berikut:

1. Memberikan pelayanan rehabilitasi pada ODGPZ (Orang Dengan Gangguan Penyalahgunaan Zat) secara penuh.
2. Terjalannya komunikasi yang baik antar fasilitas rehabilitasi Napza/Narkoba.
3. Adanya peran serta masyarakat dalam upaya P4GN.
4. Terbentuknya dukungan sebaya dalam membantu *resident*.

5. Tersedianya layanan sesuai dengan kebutuhan/masalah *resident* yang profesional, dan komprehensif.
6. Tersedianya layanan lanjutan (pasca rehab).
7. Tersedianya layanan dampingan yang profesional.

5. Sasaran

Adapun sasaran dari Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis terjabarkan dalam beberapa uraian sebagai berikut:

a. *Resident* / Klien / Individu yang menggunakan Narkoba.

Resident dari Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis adalah individu baik secara sukarela atau paksaan dari keluarga untuk menjalani program rehabilitasi.

b. Keluarga

Keluarga terjabarkan dalam dua uraian sebagai berikut:

1. Mendorong terwujudnya keluarga harmonis dan komunikatif.
2. Mendorong terwujudnya orang tua sebagai panutan/teladan dan memahami dunia *parenting* sehingga dapat menerima anaknya apa adanya.

c. Institusi / Lembaga dan Masyarakat

Institusi / lembaga dan masyarakat dalam beberapa uraian sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat tentang bahaya penyalahgunaan Napza.

2. Mendorong untuk dapat berpartisipasi aktif dalam melakukan pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan Napza.
3. Mendorong untuk mau membantu dan mendukung korban penyalahgunaan Napza dalam berjuang melepas diri dan tidak kembali lagi menjadi budak Napza.
4. Mendorong untuk membantu proses pemulihan, resosialisasi, dan pembinaan lanjut bagi korban penyalahgunaan Napza yang telah kembali beraktivitas di tengah masyarakat.

6. Tahapan Pelayanan dan Kegiatan

Tahapan pelayanan dan kegiatan dari Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis terjabarkan dalam beberapa uraian sebagai berikut:

a. Tahap Penerimaan

Tahap ini meliputi kegiatan-kegiatan antara lain:

1. Identifikasi dan seleksi
2. Wawancara dan Pendaftaran awal calon *Resident*
3. Pengisian lembar perjanjian (*informed consent*)
4. Pemeriksaan kesehatan
5. Pemeriksaan barang pribadi
6. *Spot check / Urine test*

b. Tahap Perawatan

Tahap ini meliputi terapi-terapi antara lain:

1. Terapi medis (Detoksifikasi)

Tahapan ini dilakukan selama 1-2 minggu diantaranya penanganan awal/pembersihan zat, intoksikasi (*overdose/withdrawal*), komplikasi dan psikoterapi.

2. Terapi orientasi

Tahapan ini dilaksanakan selama 2-3 minggu untuk mempersiapkan diri sebelum masuk program dalam terapi utama atau rehabilitasi

3. Terapi utama :

Dilaksanakan minimal selama 3 bulan yang terbagi menjadi 4 Fase, antara lain:

- a. Fase Pengenalan
- b. Fase Intensif
- c. Fase Pematangan
- d. Fase Pemantapan

c. Kegiatan yang mendukung lainnya

Kegiatan yang mendukung lainnya antara lain:

1. Bimbingan yang terdiri dari:

- a. Bimbingan mental agama
- b. Bimbingan olah raga.

- c. Bimbingan kemasyarakatan.
- 2. Keterampilan yang terdiri dari:
 - a. Keterampilan peternakan dan perikanan
 - b. Keterampilan perkebunan
 - c. Keterampilan pertukangan
 - d. Keterampilan sesuai minat bakat

d. Dasar grup-grup terapi

Dasar grup-grup terapi di Wisma Ataraxis antara lain :

1. Setiap individu bisa berubah
2. Kelompok rekan yang bisa mendukung untuk berubah
3. Setiap individu harus bertanggung jawab
4. Program yang berstruktur dapat menyediakan lingkungan aman dan kondusif bagi perubahan
5. Adanya partisipasi aktif

Konsep terapi ini dengan menggunakan metode terapi kelompok, menerapkan konsep bagi, oleh dan untuk pecandu itu sendiri (*Addict help Addict*), di mana mereka membantu pemulihan dirinya sendiri dengan membantu pemulihan pecandu lainnya. (*Man to help Man to help him self*) (Kaporina, 2017).

C. Sistem Informasi

Sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan

tertentu. Informasi merupakan sesuatu yang mengandung makna yang sangat penting dalam kegiatan proses pengambilan keputusan. Karena informasi harus benar – benar bebas dari kesalahan – kesalahan yang menyesatkan dan informasi itu sendiri itu mengandung nilai penuh yakni keakuratan, tepat waktu, dan relevan. Sistem informasi merupakan sebuah kumpulan dari beberapa komponen yang mengelola data supaya data yang diolah dapat dijadikan sebagai informasi yang bermakna dan dapat membantu mencapai tujuan organisasi (Maydianto dan Ridho, 2021).

D. *Framework Laravel*

Laravel adalah sebuah *framework* web berbasis PHP yang *open-source* dan tidak berbayar, diciptakan oleh Taylor Otwell dan diperuntukkan untuk pengembangan aplikasi web yang menggunakan pola MVC. *Model-View-Controller* atau MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan dan cara bagaimana memprosesnya. Dalam implementasinya kebanyakan kerangka kerja dalam aplikasi web adalah berbasis arsitektur MVC. Struktur pola MVC pada laravel sedikit berbeda pada struktur pola MVC pada umumnya. Di laravel terdapat *routing* yang menjembatani antara request dari *user* dan *Controller*. Jadi *Controller* tidak langsung menerima request tersebut (Yudanto dkk, 2017).

E. PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan Bahasa scripting seperti *Hypertext Markup Language* (HTML). Dalam pengembangan web pada HTML dibuatnya aplikasi secara dinamis memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. Semua sintaks yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja. PHP merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam server dan diproses di *server*. PHP dikenal sebagai sebuah bahasa scripting *Open Source*, yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di server, dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti halnya *Active Server Pages* (ASP) atau *Java Server Pages* (JSP) (Fahrozi dan Harahap, 2018).

F. MariaDB

MariaDB merupakan salah satu *database server* yang digunakan untuk menyimpan dan manajemen data. MariaDB tidak jauh berbeda dengan MySQL, karena MariaDB merupakan versi pengembangan terbuka dan mandiri dari MySQL. Sejak diakuisisinya MySQL oleh Oracle pada September 2010, Monty Program sebagai penulis awal kode sumber MySQL memisahkan diri dari pengembangan dan membuat versi yang lebih mandiri yakni MariaDB. Sampai saat ini, sudah banyak yang telah melakukan migrasi dari MySQL ke MariaDB, contohnya saja perusahaan raksasa Google dan juga situs besar seperti Wikipedia. Salah satu kelebihan MariaDB adalah karena performanya yang cukup bagus dan tidak berat serta kompatibel dengan

MySQL. MariaDB juga kompatibel dengan berbagai macam platform seperti LINUX, Windows, MacOS, FreeBSD, Solaris (Warman dan Ramdaniansyah, 2018).

G. *Extreme Programming*

Extreme Programming adalah metode pengembangan perangkat lunak yang termasuk dalam metode *Agile Development*. Metode *Extreme Programming* menggunakan pendekatan *object-oriented*. Metode *Extreme Programming* memiliki 4 tahapan di dalam pengembangan sistemnya yaitu *planning*, *design*, *coding*, dan *testing* (Pressman, 2019).

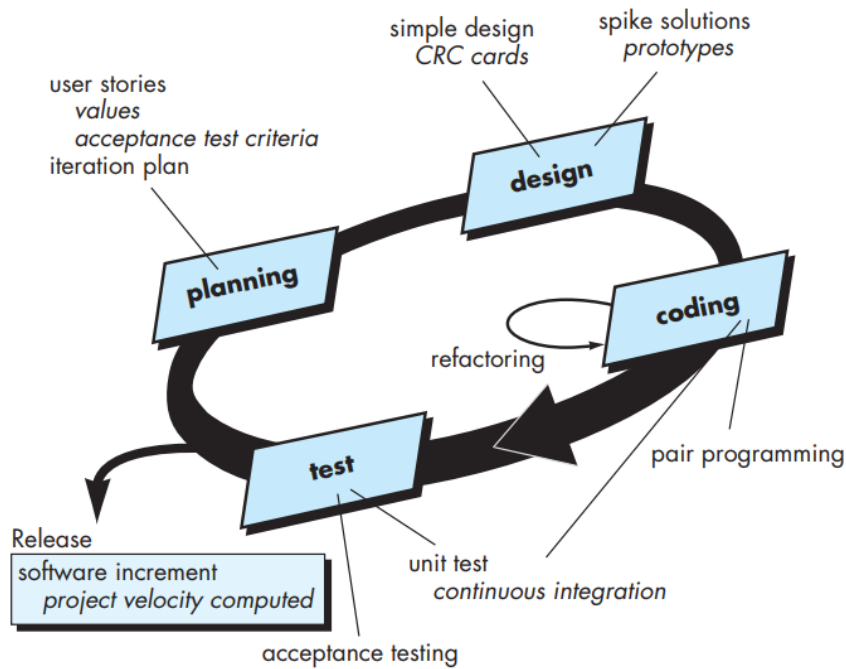
Pada tahap *planning* dilakukan pengumpulan data apa saja yang nantinya akan dibutuhkan didalam pembuatan perangkat lunak. Pada tahap *planning* terdapat *User Stories* yang merupakan deskripsi sederhana mengenai kebutuhan sistem dalam bentuk bahasa natural yang dapat dengan mudah dipahami oleh end user yang tidak memiliki latar belakang TI. Berikut beberapa *User Stories* yang nantinya akan dimasukkan kedalam sistem:

1. Sebagai *user*, saya ingin menginput Skrining DAST sehingga saya mengetahui kondisi tubuh saya terhadap obat-obatan
2. Sebagai *user*, saya ingin menginput Skrining URICA sehingga saya mengetahui kesiapan saya untuk lepas dari penyalahgunaan obat-obatan
3. Sebagai *user*, saya ingin menginput Skrining SRQ 29 sehingga saya mengetahui kondisi kejiwaan saya

4. Sebagai *user*, saya ingin menambah dan mengedit Biodata sehingga saya bisa melengkapi data diri untuk masuk ke dalam Panti Ataraxis
5. Sebagai *user*, saya ingin menambah dan mengedit *Form Consent* sehingga saya bisa melengkapi surat pernyataan untuk masuk ke dalam Panti Ataraxis
6. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus Biodata sehingga *user* bisa melengkapi data diri untuk masuk ke dalam Panti Ataraxis
7. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus *Form Consent* sehingga *user* bisa melengkapi surat pernyataan untuk masuk ke dalam Panti Ataraxis
8. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus Status Psikiatri sehingga saya bisa melengkapi asesmen dari *user*
9. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus asesmen Narkoba sehingga saya bisa melengkapi asesmen dari *user*
10. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus asesmen Medis sehingga saya bisa melengkapi asesmen dari *user*
11. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus asesmen Spiritual sehingga saya bisa melengkapi asesmen dari *user*

12. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus asesmen *Vocational* sehingga saya bisa melengkapi asesmen dari *user*
13. Sebagai administrator, saya ingin menambah, mengedit, dan menghapus asesmen Sosial sehingga saya bisa melengkapi asesmen dari *user*
14. Sebagai administrator, saya ingin mencetak laporan sehingga *user* bisa mendapat laporannya dalam bentuk fisik

Tahap selanjutnya *design*, disini dibuat model awal dari informasi yang didapat di tahap *planning* perangkat lunak yang ingin dibuat. Setelah tervisualkannya model dari perangkat lunak, selanjutnya bisa mengembangkan perangkat lunak di tahap *coding*. *Design* dibuat sesederhana mungkin untuk mempermudah implementasi *code*. Perubahan struktur atau perubahan *source code* dapat terjadi di dalam desain tanpa mengubah fungsi utamanya (*refactoring*). *Feedback* akan diberikan jika ingin meningkatkan kinerja atau karakteristik perangkat lunak. Model *Extreme Programming* ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Model *Extreme Programming* (Pressman, 2019).

H. *Unified Modeling Language (UML)*


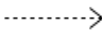
UML kependekan dari *Unified Modelling Language*. UML cocok untuk memodelkan hubungan objek sistem yang kompleks. UML dalam penggunaannya tidak terbatas pada area sistem tertentu. UML menyediakan konsep bahasa dan pemodelan dan notasi grafis intuitif untuk memodelkan berbagai area sistem, memungkinkan sistem perangkat lunak untuk ditentukan, dirancang, divisualisasikan, dan didokumentasikan. Hasil pemodelan dengan UML adalah model grafis yang menampilkan proses alur sistem dalam bentuk berbagai *diagram* (Seidl dkk, 2015).

1. Use Case Diagram


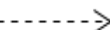






Use Case diagram menjelaskan proses skenario dari pengembangan sistem dan yang dilakukan oleh sistem, namun tidak membahas detail realisasi seperti struktur data, algoritma, dan lain - lain. *Use Case diagram* digunakan untuk menjelaskan siapa saja pengguna yang dapat menggunakan fungsionalitas dari sistem dan aksi pengguna terhadap sistem (Seidl Dkk, 2015).

Use Case diagram pengembangan sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis lihat Tabel 1. dibawah ini (Sparks, 2014).

Tabel 1. *Use Case Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menjelaskan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).

Tabel 1. *Use Case Diagram* (lanjutan).


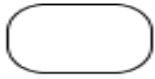

3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menjelaskan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menjelaskan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menjelaskan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

2. Activity Diagram



Activity diagram berfokus pada pemodelan dalam pemrosesan prosedural sebuah sistem. *Activity diagram* menentukan aliran dan alur data yang menjelaskan langkah dan tindakan yang diperlukan untuk mengimplementasikan aktivitas dari suatu sistem. *Activity diagram* dibuat untuk menentukan perilaku pengguna dalam suatu aktivitas sistem. *Activity Diagram* dapat menjelaskan deskripsi dari implementasi dari *use case diagram* (Seidl dkk, 2015).

Activity diagram pengembangan sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis lihat Tabel 2 dibawah ini (Sparks, 2014).

Tabel 2. *Activity Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		Initial Node	Objek dibentuk atau diawali.

Tabel 2. *Activity Diagram* (lanjutan).

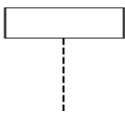
4		Activity Final Node	Objek dibentuk dan diselesaikan atau diakhiri.
5		Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

3. *Sequence Diagram*


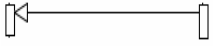
Sequence diagram merupakan pemodelan yang menjelaskan interaksi antara objek dalam suatu sistem. Interaksi tersebut menentukan bagaimana pertukaran pesan dan data antara interaksi *objek*. Objek tersebut dapat berupa manusia, seperti dosen atau mahasiswa, atau non - manusia seperti *server*, *printer* atau perangkat lunak yang dapat dieksekusi. (Seidl dkk, 2015).

Sequence diagram pengembangan sistem informasi rekap skringing dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis lihat Tabel 3. dibawah ini (Sparks, 2014).

Tabel 3. *Sequence Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Life Line	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.

Tabel 3. *Sequence Diagram* (lanjutan).


2		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi

4. *Class Diagram*

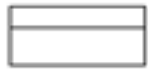
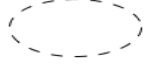

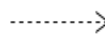

Class diagram dalam *object oriented programming* merupakan visualisasi dari kelas - kelas dalam sistem perangkat lunak yang menjelaskan hubungan antar kelas - kelas tersebut. *Class diagram* secara umum dapat menjelaskan alur keterhubungan pada setiap basis data dalam sebuah sistem. (Seidl dkk, 2015).

Class diagram pengembangan sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis lihat Tabel 4. dibawah ini (Sparks, 2014).

Tabel 4. *Class Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).

Tabel 4. *Class Diagram* (lanjutan).

2		Message	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
4		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
6		Association	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

I. Black Box Testing

Black Box Testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. *Black Box Testing* memungkinkan perekrutan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Black Box Testing berusaha menemukan kesalahan dalam kategori:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *Interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi (Pressman, 2019).

J. Drug Abuse Screening Test (DAST-20)

Drug Abuse Screening Test (DAST) merupakan rangkaian prosedur yang dilakukan menggunakan item pertanyaan untuk mendeteksi gangguan pada individu terhadap obat-obatan yang pernah dikonsumsi oleh dirinya. *Drug Abuse Screening Test (DAST)* mempunyai tiga variasi yaitu DAST-28, DAST-20, dan DAST-10 yang mempunyai validitas dan reliabilitas yang sangat baik untuk digunakan secara luas oleh profesional dan masyarakat umum. Tujuan dari DAST sendiri adalah untuk mengidentifikasi individu yang menyalahgunakan obat-obatan secara cepat, sederhana, dan praktis (Liao, J.Y. et al. 2017).

K. *University of Rhode Island Change Assessment Scale (URICA-32)*

University of Rhode Island Change Assessment Scale (URICA) 32 item merupakan instrumen yang efektif untuk menilai motivasi dan kesiapan untuk berubah pada individu dengan gangguan penyalahgunaan zat yang akan menjalani rehabilitasi (Rohaslia dkk, 2019).

L. *Self Reporting Questionnaire 29 (SRQ 29)*

Self Reporting Questionnaire 29 (SRQ 29) merupakan kuesioner yang dikembangkan oleh *World Health Organization (WHO)* sebagai alat ukur adanya masalah/gangguan jiwa. SRQ 29 berisi 29 pertanyaan yang berhubungan dengan masalah yang mungkin mengganggu selama 30 hari terakhir. Setiap gangguan yang ditemukan sebaiknya segera dilakukan intervensi untuk mengatasinya (Kemenkes.go.id, 2019).

SRQ adalah kuesioner untuk skrining gangguan psikiatri dan keperluan penelitian yang telah dilakukan di berbagai negara. SRQ banyak digunakan di negara-negara yang sedang berkembang dan tingkat pendidikan penduduknya masih rendah. Selain itu SRQ juga sangat cocok digunakan di negara yang penduduknya masih banyak yang berasal dari tingkat sosial ekonomi rendah (Iskandar dan Istiqomah, 2015).

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada periode semester ganjil dan genap tahun ajaran 2020/2021, di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung serta Panti Rehabilitasi Gangguan Jiwa dan Narkoba, Wisma Ataraxis .

B. Alat Pendukung

Penelitian ini menggunakan peralatan pendukung sebagai berikut.

1. Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 unit *notebook* dengan spesifikasi sebagai berikut.

- a. *Processor* : Intel (R) Core(TM) i3 CPU M 380 @ 2.53GHz (4 CPUs), ~2.5GHz
- b. *Memory* : 6144MB RAM
- c. *System Type* : 64-bit *Operating System, x64-based processor*
- d. *VGA* : Intel(R) HD Graphics
- e. *SSD* : 240GB

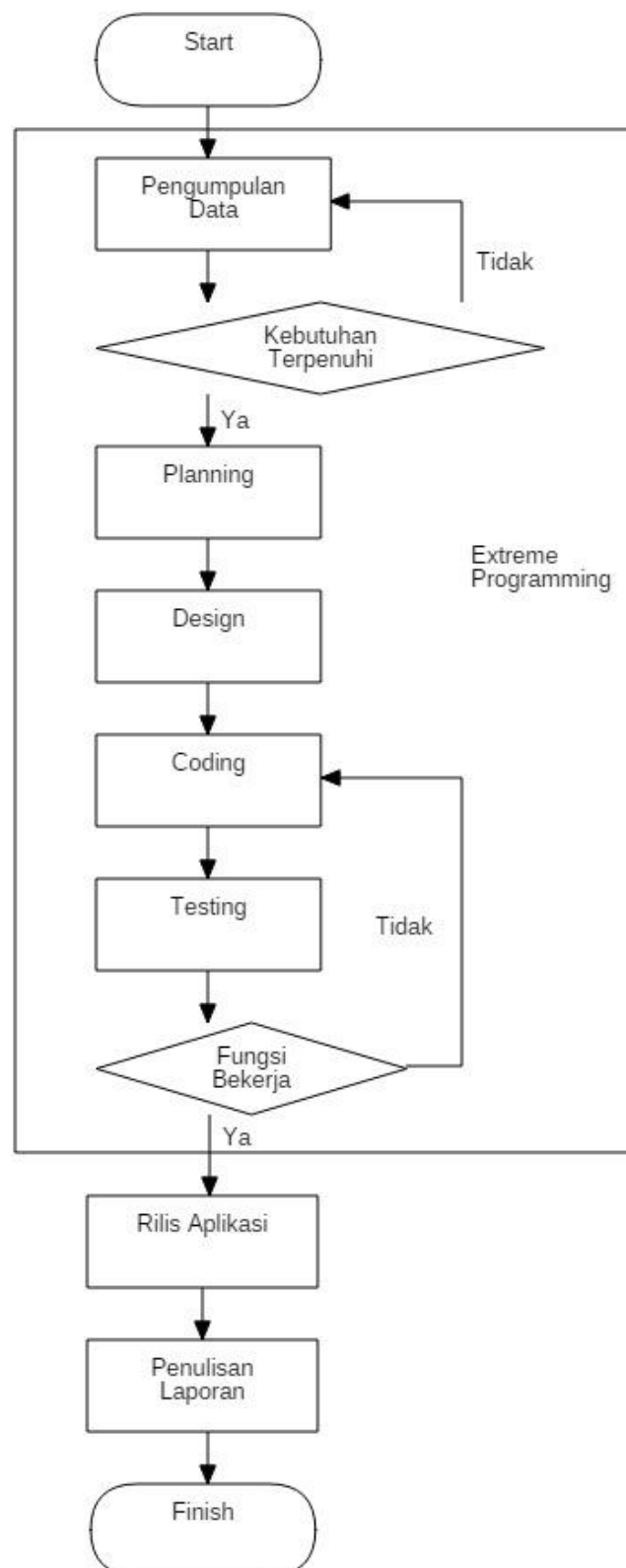
2. Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Sistem Operasi *Windows 10 Home*
- b. *Apache, MariaDB, PHP, dan Perl (XAMPP)*
- c. *Visual Studio Code*
- d. *Web Browser Google Chrome*
- e. *Microsoft Office Word*
- f. *Microsoft Office PowerPoint*
- g. *Balsamiq Mockups*

C. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan seperti tahapan pengumpulan data, tahapan perencanaan sistem, tahapan pengembangan sistem, dan penulisan laporan. *Diagram* alir penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Alir Penelitian

1. Tahapan Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan untuk memahami teori, konsep, dan teknologi yang digunakan dengan menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu melalui wawancara dan studi pustaka.

a. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data secara langsung kepada narasumber yang diwawancarai untuk mendapatkan informasi dalam pengembangan sistem informasi ini. Dalam metode wawancara diperoleh bagaimana skrining dan asesmen biasa dibuat, dan dipergunakan untuk klien.

b. Studi Pustaka

Pada tahap studi pustaka data-data dikumpulkan melalui berbagai literatur seperti buku, jurnal, maupun dokumen yang masih berkaitan dengan penelitian ini. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan data-data yang tidak ditemukan pada metode wawancara. Selanjutnya data-data yang sudah dikumpulkan menjadi landasan aturan yang digunakan dalam aplikasi.

2. Tahapan Perencanaan Sistem

Tahapan perencanaan sistem merupakan tahap untuk mendapatkan gambaran fungsi dan fitur dari sistem informasi yang akan dibangun. Kegiatan *planning* dimulai dengan mengumpulkan informasi dari wawancara bersama klien sehingga bisa mendapatkan gambaran bagaimana proses skrining dan asesmen dilakukan secara manual. Tahap selanjutnya yaitu menyimpulkan gambaran informasi yang didapatkan menjadi lebih sederhana sehingga penggambaran cara kerja sistem nanti lebih mudah dimengerti. Pada tahap perencanaan sistem ini juga didapatkan bahwasanya skrining dilakukan oleh *user*. Jika *user* tertarik untuk mendaftarkan dirinya untuk mengikuti rehabilitasi, maka *user* bisa mendaftar melalui sistem. Langkah selanjutnya yaitu mengisi biodata dan *form consent* untuk menjadi klien di Wisma Ataraxis.

3. Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem terdapat tahapan desain sistem, *coding* dan skenario pengujian. Pengembangan Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen Pada klien Wisma Ataraxis ini menggunakan metode *Extreme Programming*.

a. Desain

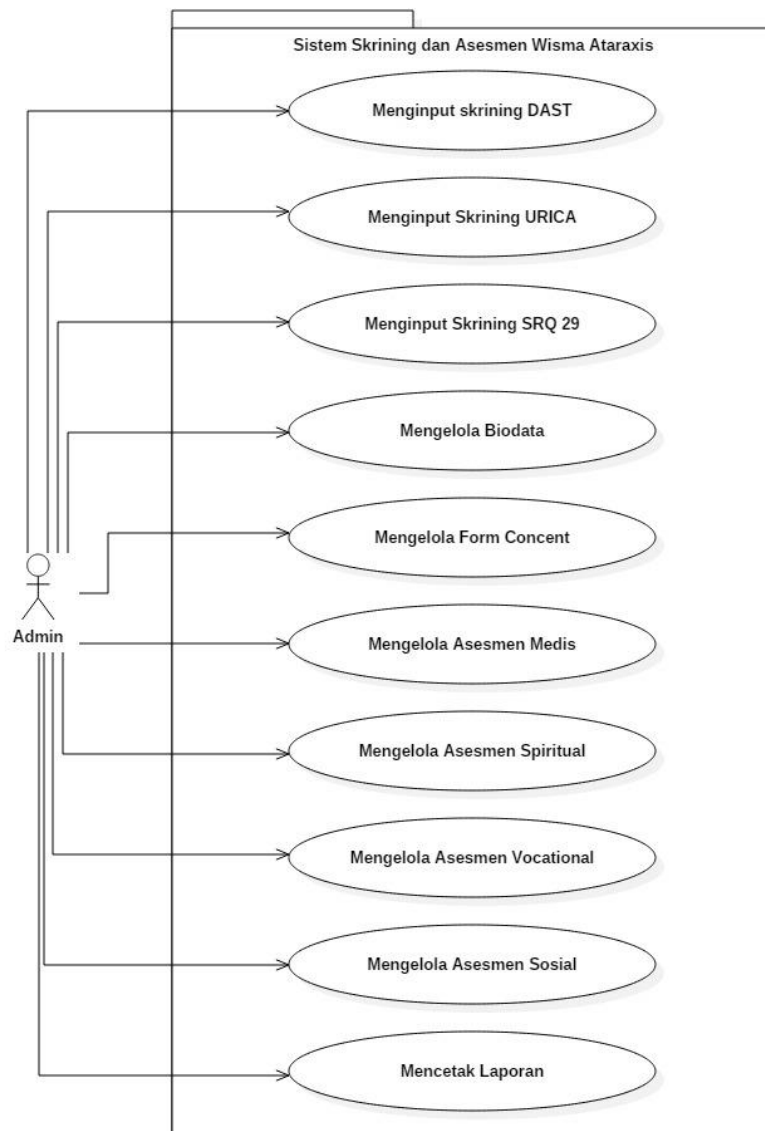
Tahap desain sistem dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*,

sequence diagram, *class diagram* yang dibuat menggunakan StarUML dan tampilan UI yang dibuat menggunakan Balsamiq Mockups.

Perancangan UML (Unified Modelling Language) sistem dilakukan dengan memodelkan fungsi-fungsi sistem dalam bentuk *diagram – diagram* UML sebagai berikut.

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram Pengembangan Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen Pada Klien Wisma Ataraxis ditunjukkan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. *Use Case Diagram* Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen

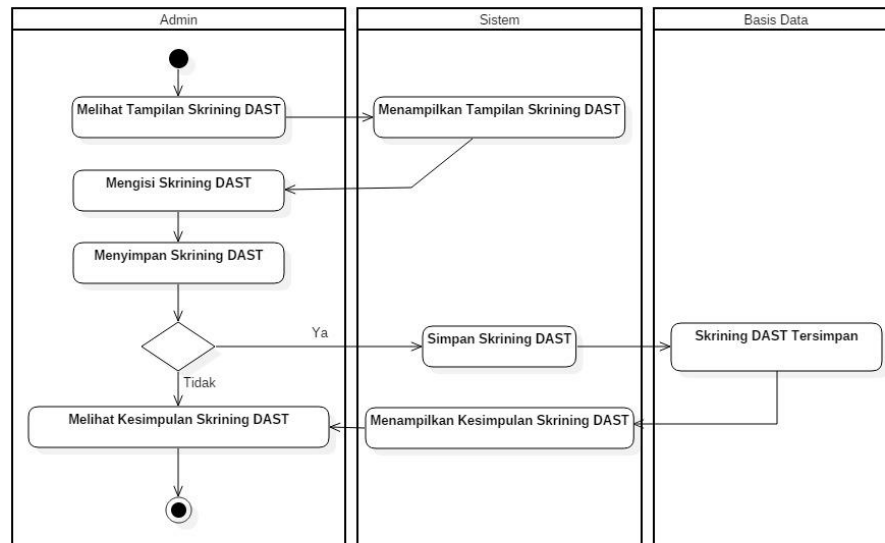
Administrator memiliki peran dalam mengisi skrining DAST, skrining URICA, skrining SRQ 29 serta melihat, mengisi, mengubah dan menghapus biodata, *form consent*, asesmen medis, asesmen spiritual, asesmen *vocational*, asesmen sosial dan mencetak laporan.

2. *Activity Diagram*

Activity Diagram Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen Pada Klien Wisma Ataraxis terdiri dari *activity diagram* mengisi skrining DAST-20 oleh administrator, *activity diagram* mengisi skrining URICA-32 oleh administrator, *activity diagram* mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator, *activity diagram* mengelola biodata administrator, *activity diagram* mengelola *form consent* oleh administrator, *activity diagram* mengelola asesmen medis oleh administrator, *activity diagram* mengelola asesmen spiritual oleh administrator, *activity diagram* mengelola asesmen *vocational* oleh administrator, *activity diagram* mengelola asesmen sosial oleh administrator dan *activity diagram* mencetak laporan oleh administrator. *Activity Diagram* tersebut dapat dilihat pada poin-poin berikut ini.

- a. *Activity Diagram* mengisi skrining DAST-20 oleh administrator

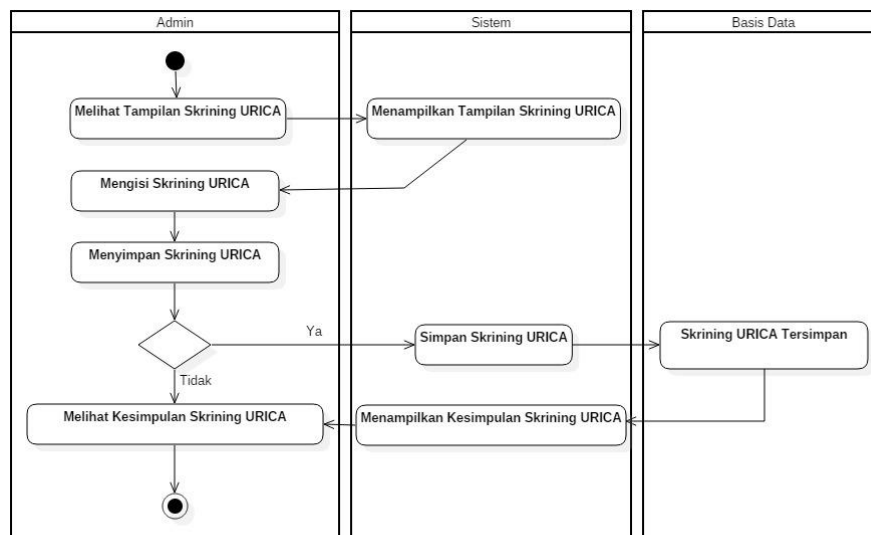
Activity Diagram mengisi skrining DAST-20 oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. *Activity Diagram* mengisi skrining DAST-20 oleh administrator

b. *Activity Diagram* mengisi skrining URICA-32 oleh administrator

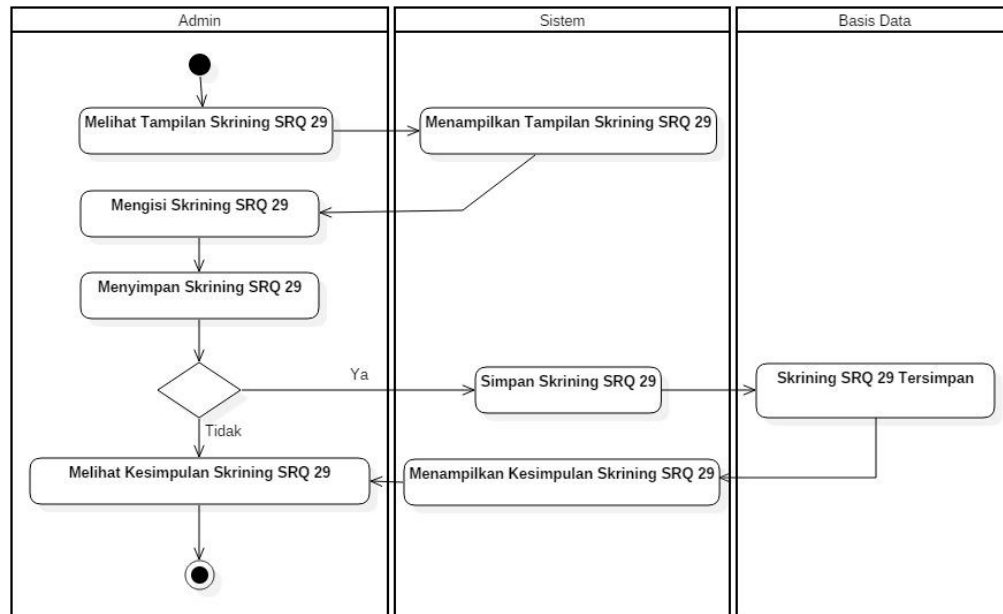
Activity Diagram mengisi skrining URICA-32 oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. *Activity Diagram* mengisi skrining URICA-32 oleh administrator

c. *Activity Diagram* mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator

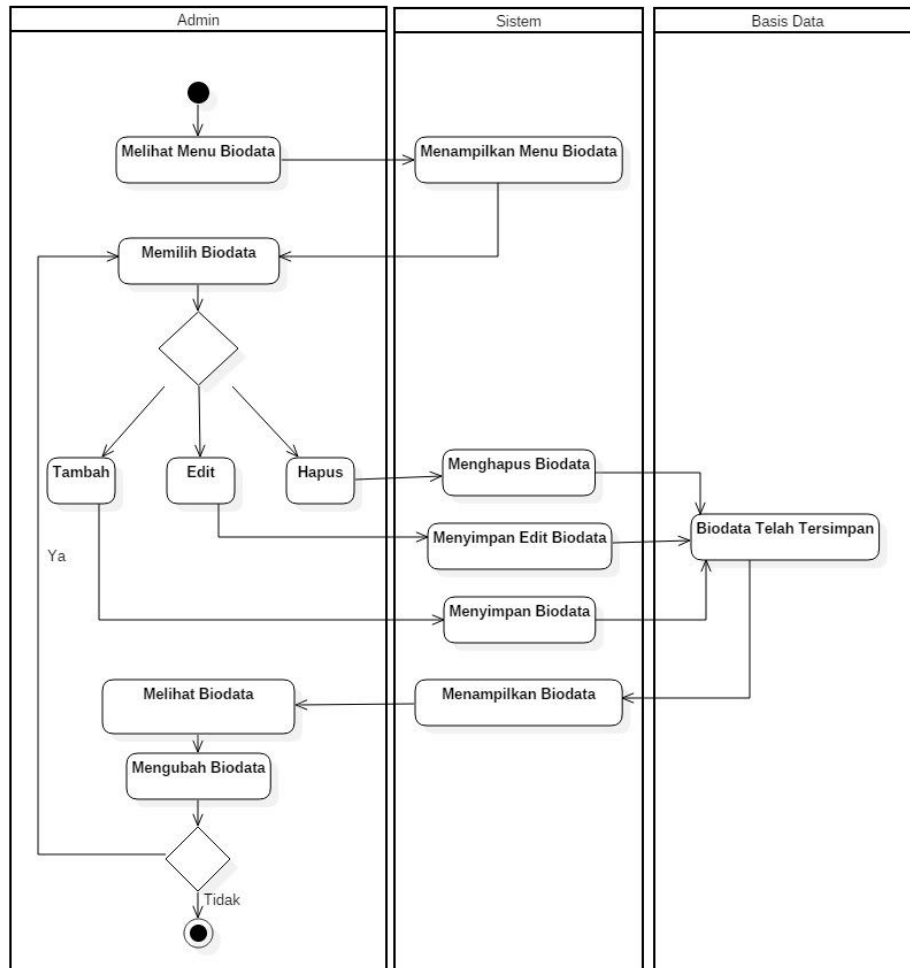
Activity Diagram mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. *Activity Diagram* mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator

d. *Activity Diagram* mengelola biodata oleh administrator

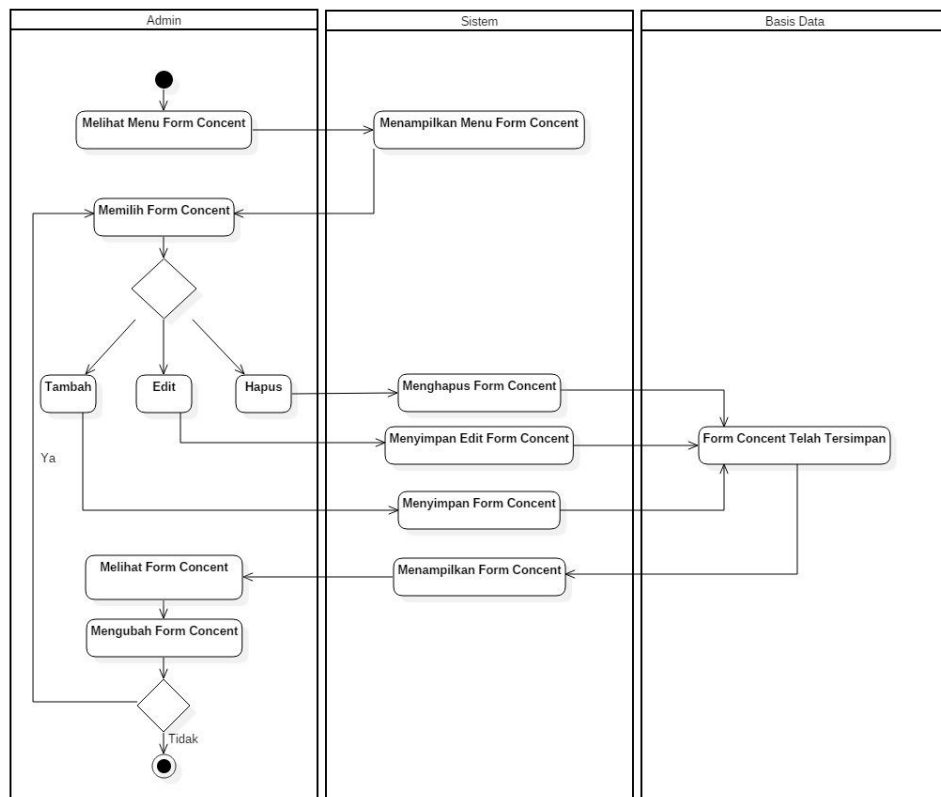
Activity Diagram mengelola biodata oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. *Activity Diagram* mengelola biodata oleh administrator

e. *Activity Diagram* mengelola *form consent* oleh administrator

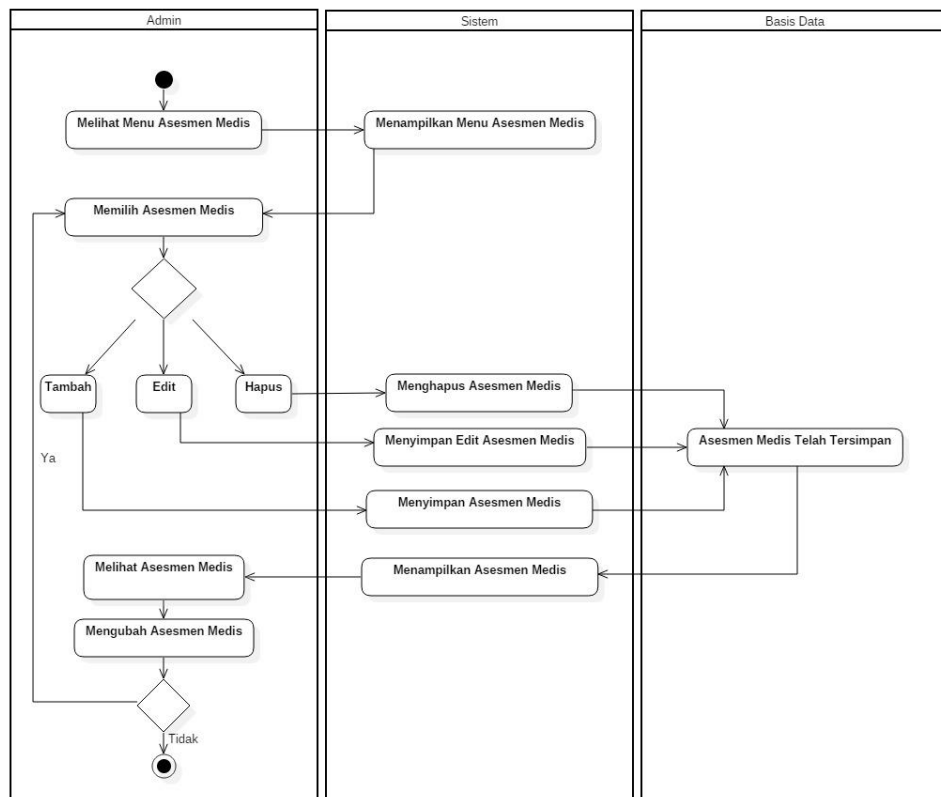
Activity Diagram mengelola *form consent* oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. *Activity Diagram* mengelola *form consent* oleh administrator

f. *Activity Diagram* mengelola asesmen medis oleh administrator

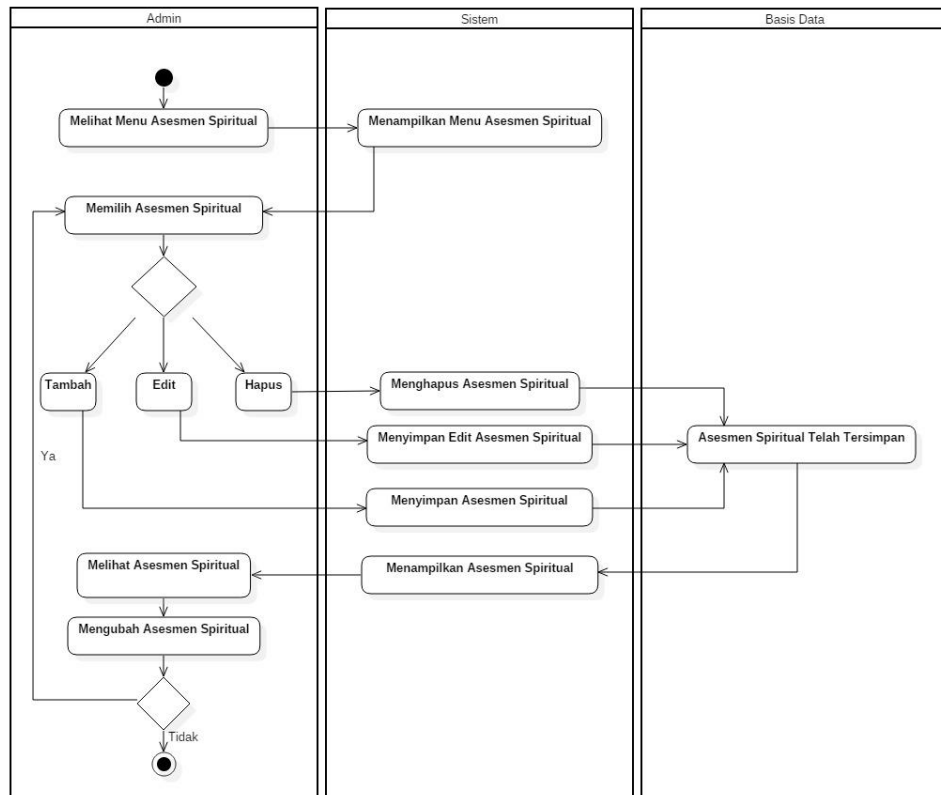
Activity Diagram mengelola asesmen medis oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. *Activity Diagram* mengelola asesmen medis oleh administrator

g. *Activity Diagram* mengelola asesmen spiritual oleh administrator

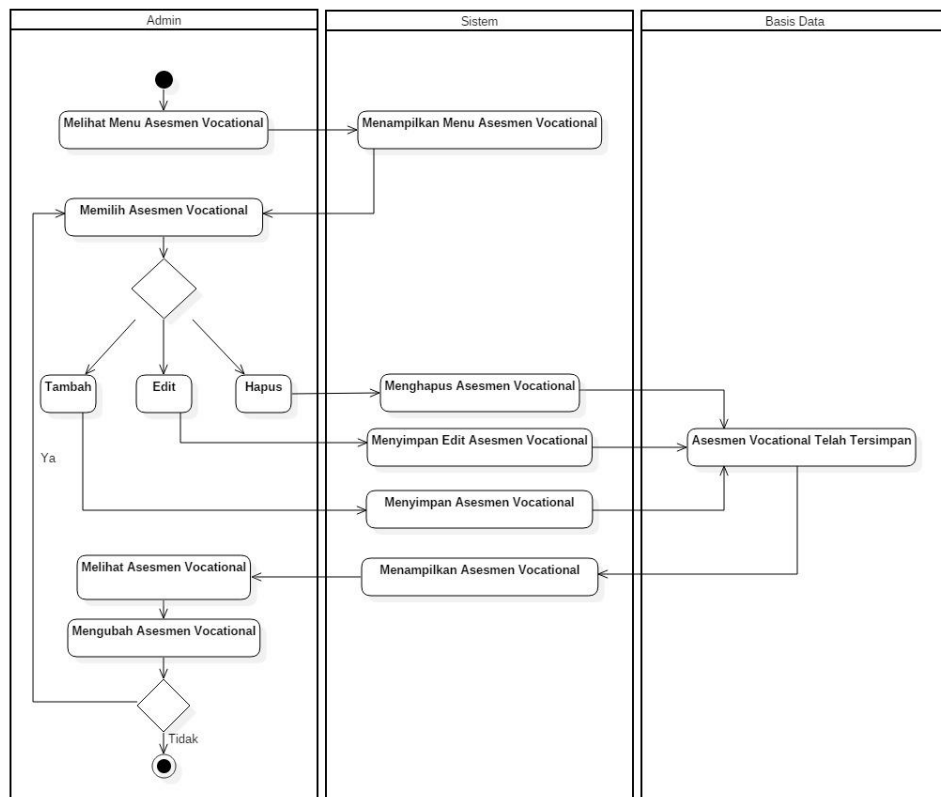
Activity Diagram mengelola asesmen spiritual oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. *Activity Diagram* mengelola asesmen spiritual oleh administrator

h. *Activity Diagram* mengelola asesmen *vocational* oleh administrator

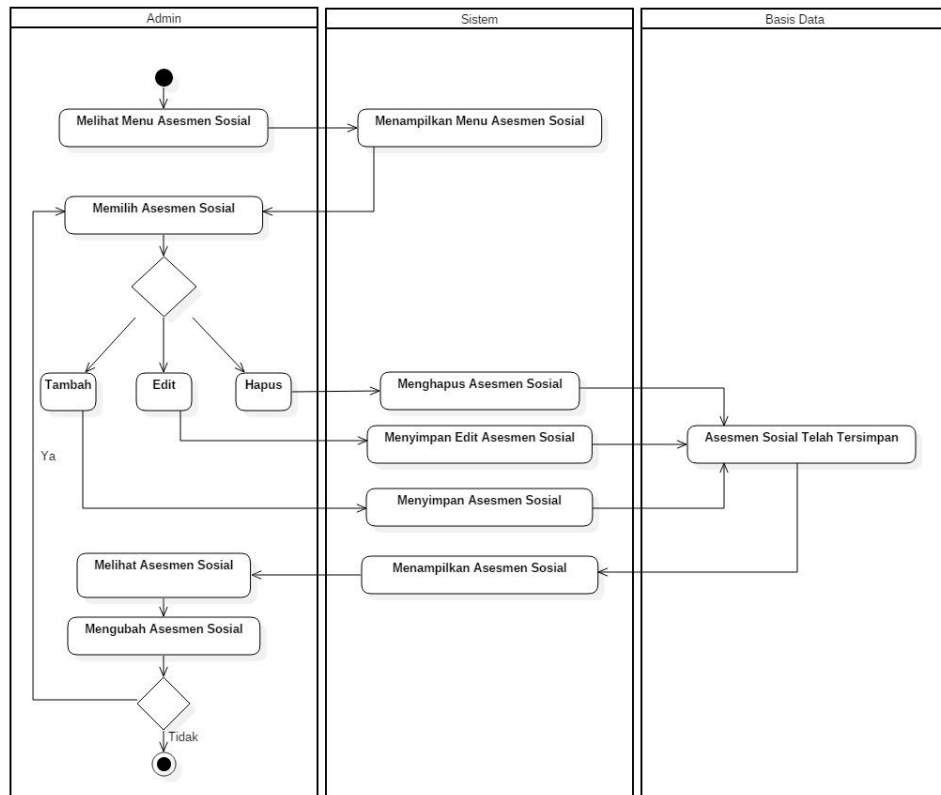
Activity Diagram mengelola asesmen *vocational* oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. *Activity Diagram* mengelola asesmen vocational oleh administrator

i. *Activity Diagram* mengelola asesmen sosial oleh administrator

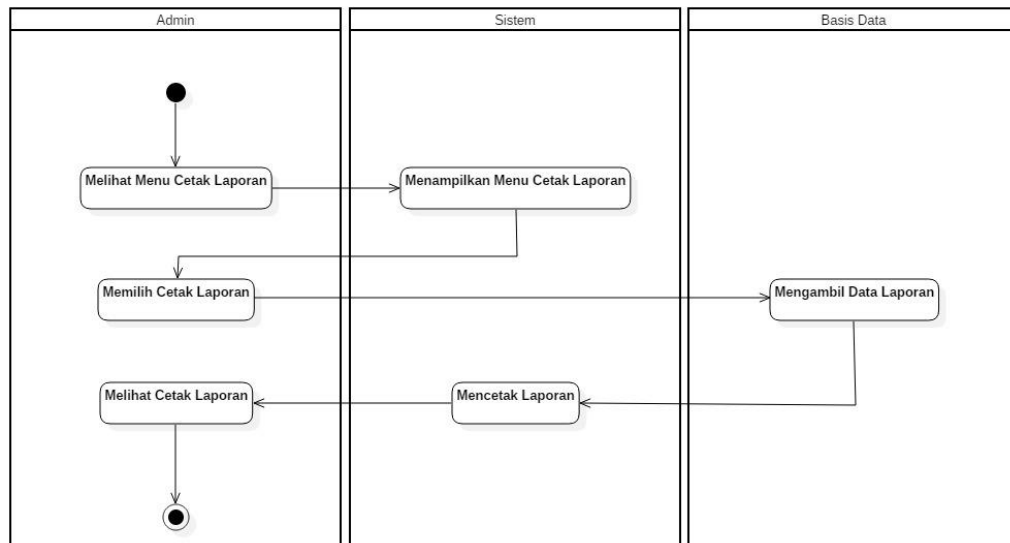
Activity Diagram mengelola asesmen sosial oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. *Activity Diagram* mengelola asesmen sosial oleh administrator

j. *Activity Diagram* mencetak laporan oleh administrator

Activity Diagram mencetak laporan oleh administrator dapat dilihat pada Gambar 14.



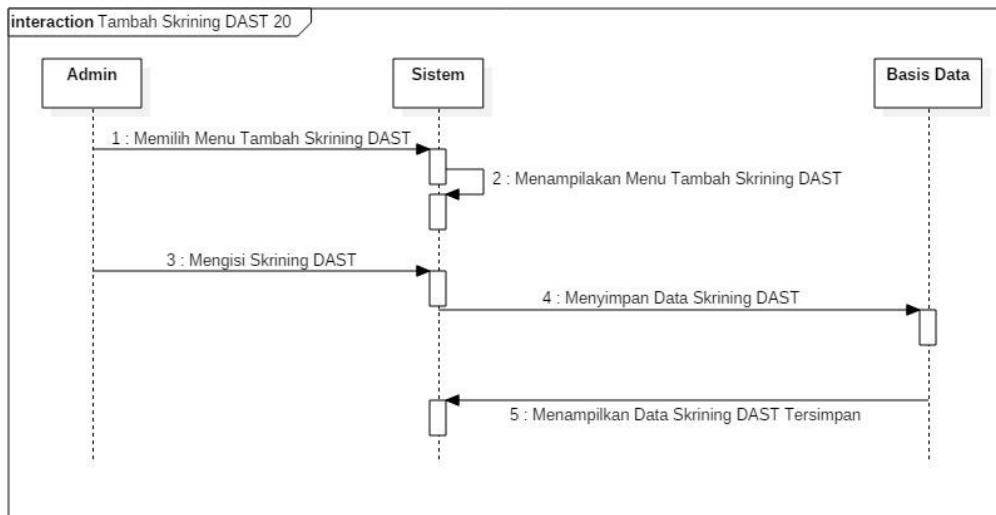
Gambar 14. *Activity Diagram* mencetak laporan oleh administrator

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menjelaskan tentang jalannya sistem didalam melaksanakan suatu proses. Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen Pada Klien Wisma Ataraxis memiliki beberapa *sequence*

- a. *Sequence Diagram* mengisi skrining DAST-20 oleh administrator

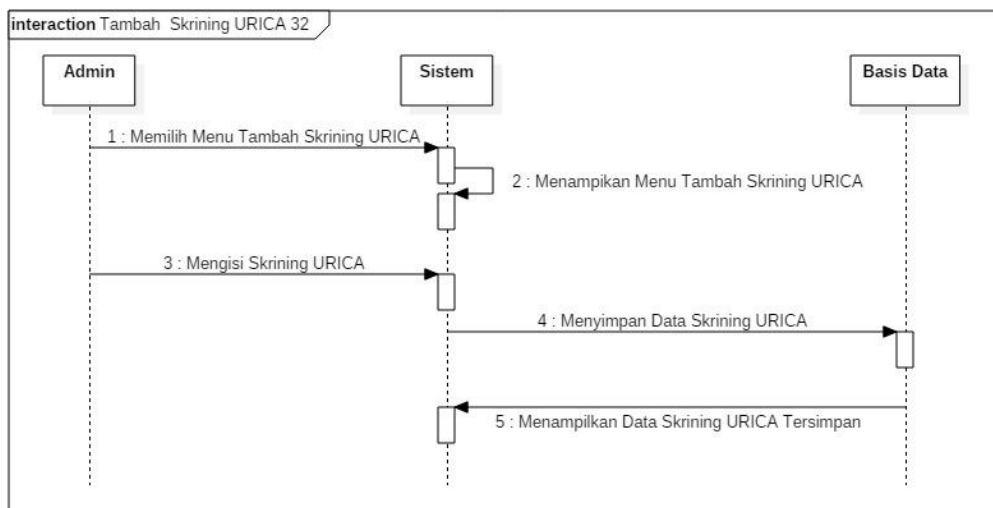
Sequence Diagram mengisi skrining DAST-20 oleh administrator terdapat pada Gambar 15.



Gambar 15. *Sequence Diagram* mengisi skrining DAST-20 oleh administrator

b. *Sequence Diagram* mengisi skrining DAST-32 oleh administrator

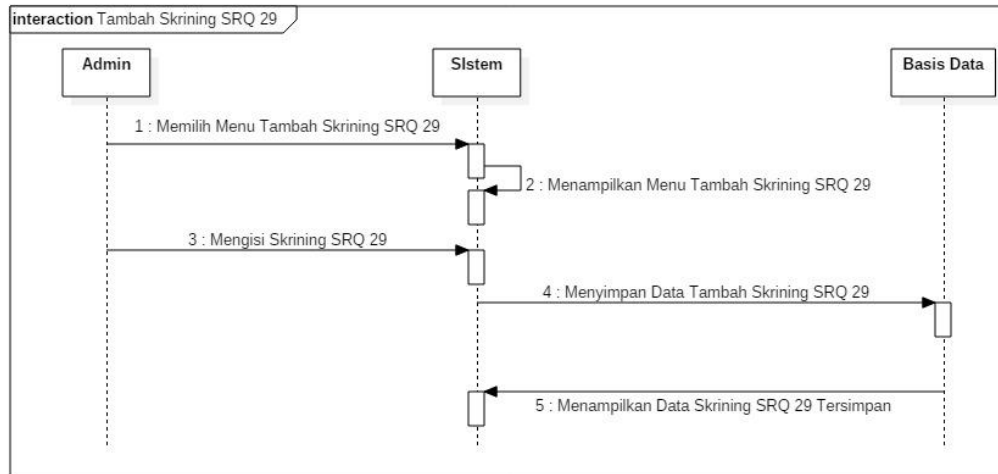
Sequence Diagram mengisi skrining URICA-32 oleh administrator terdapat pada Gambar 16.



Gambar 16. *Sequence Diagram* mengisi skrining URICA-32 oleh administrator

c. *Sequence Diagram* mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator

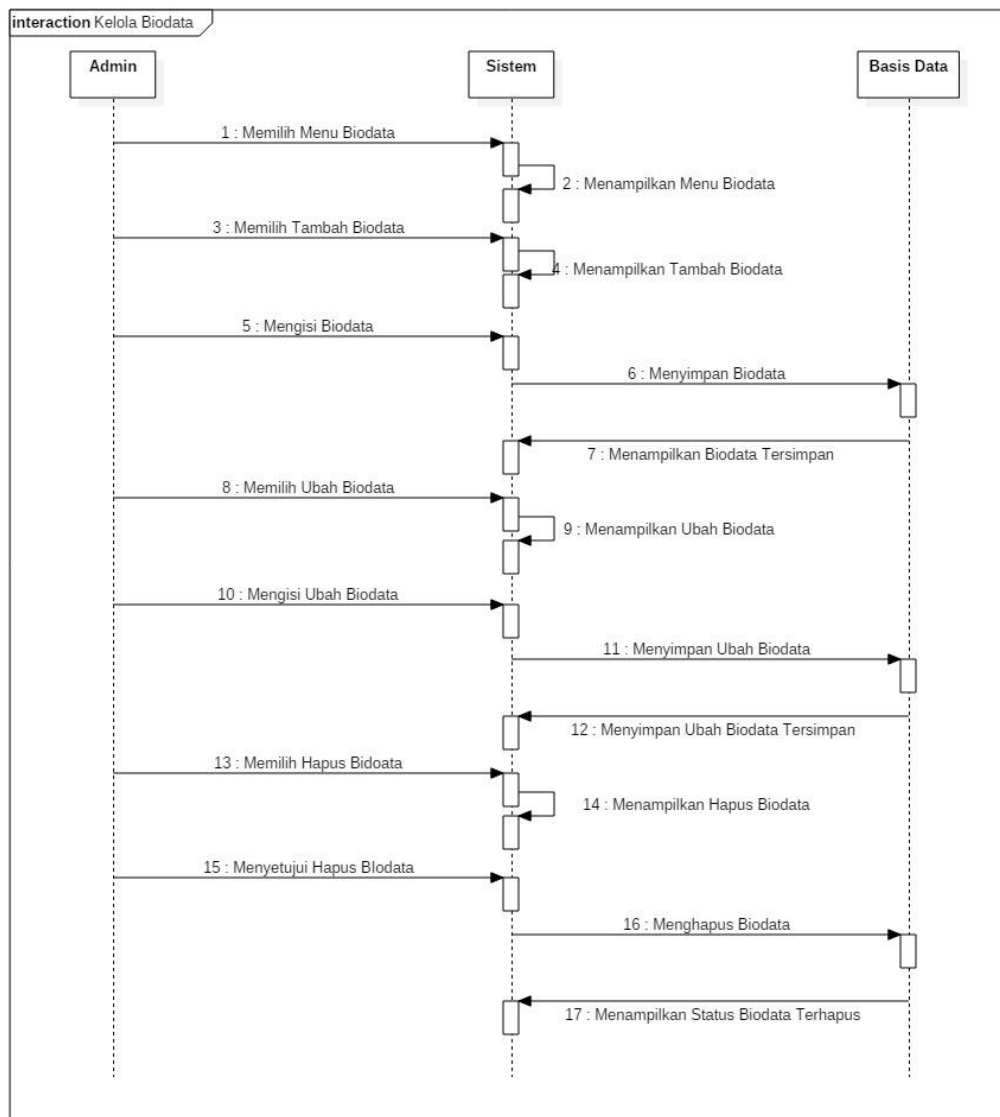
Sequence Diagram mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator terdapat pada Gambar 17.



Gambar 17. *Sequence Diagram* mengisi skrining SRQ 29 oleh administrator

d. *Sequence Diagram* mengelola biodata oleh administrator

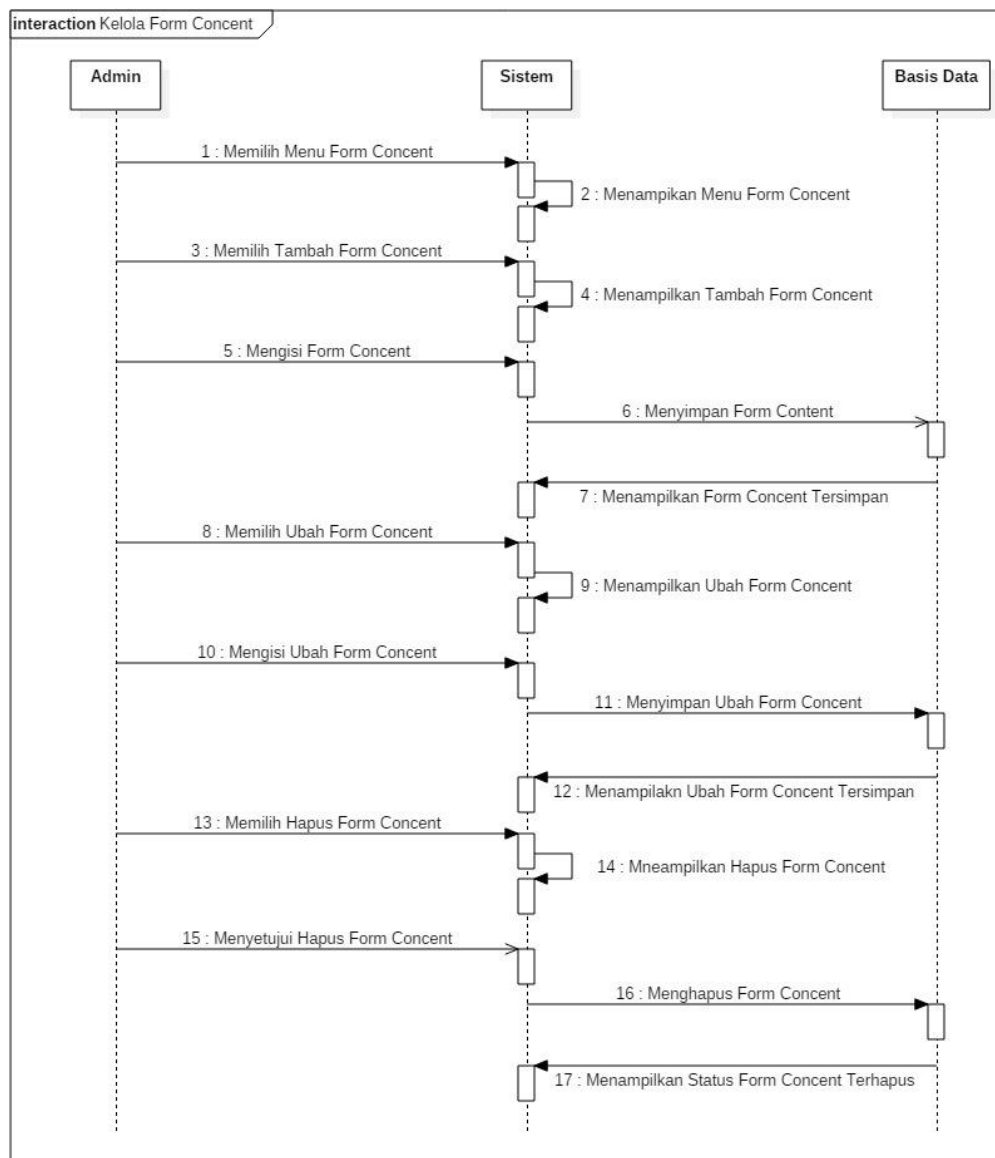
Sequence Diagram mengelola biodata oleh administrator terdapat pada Gambar 18.



Gambar 18. *Sequence Diagram* mengelola biodata oleh administrator

e. *Sequence Diagram* mengelola *form consent* oleh administrator

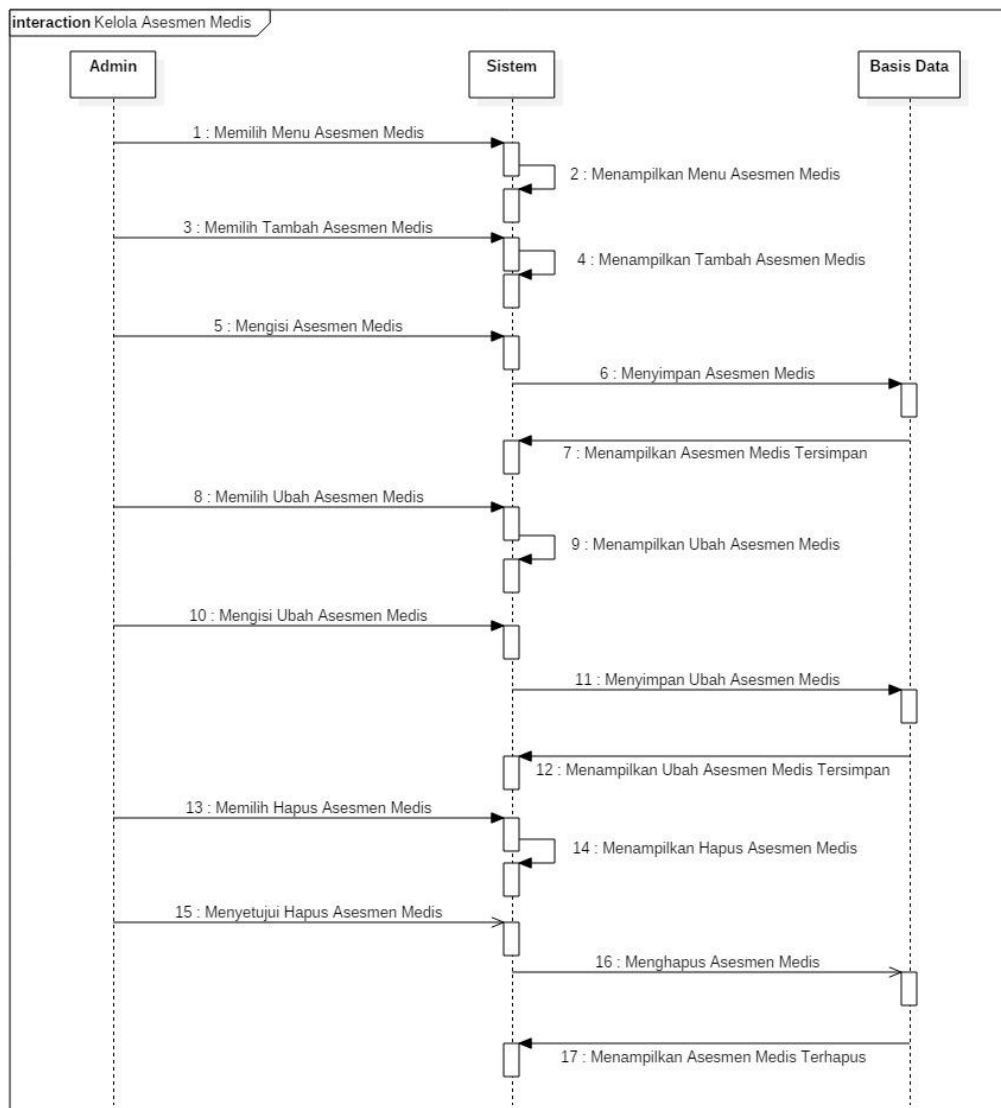
Sequence Diagram mengelola *form consent* oleh administrator terdapat pada Gambar 19.



Gambar 19. *Sequence Diagram* mengelola *form consent* oleh administrator

f. *Sequence Diagram* mengelola asesmen medis oleh administrator

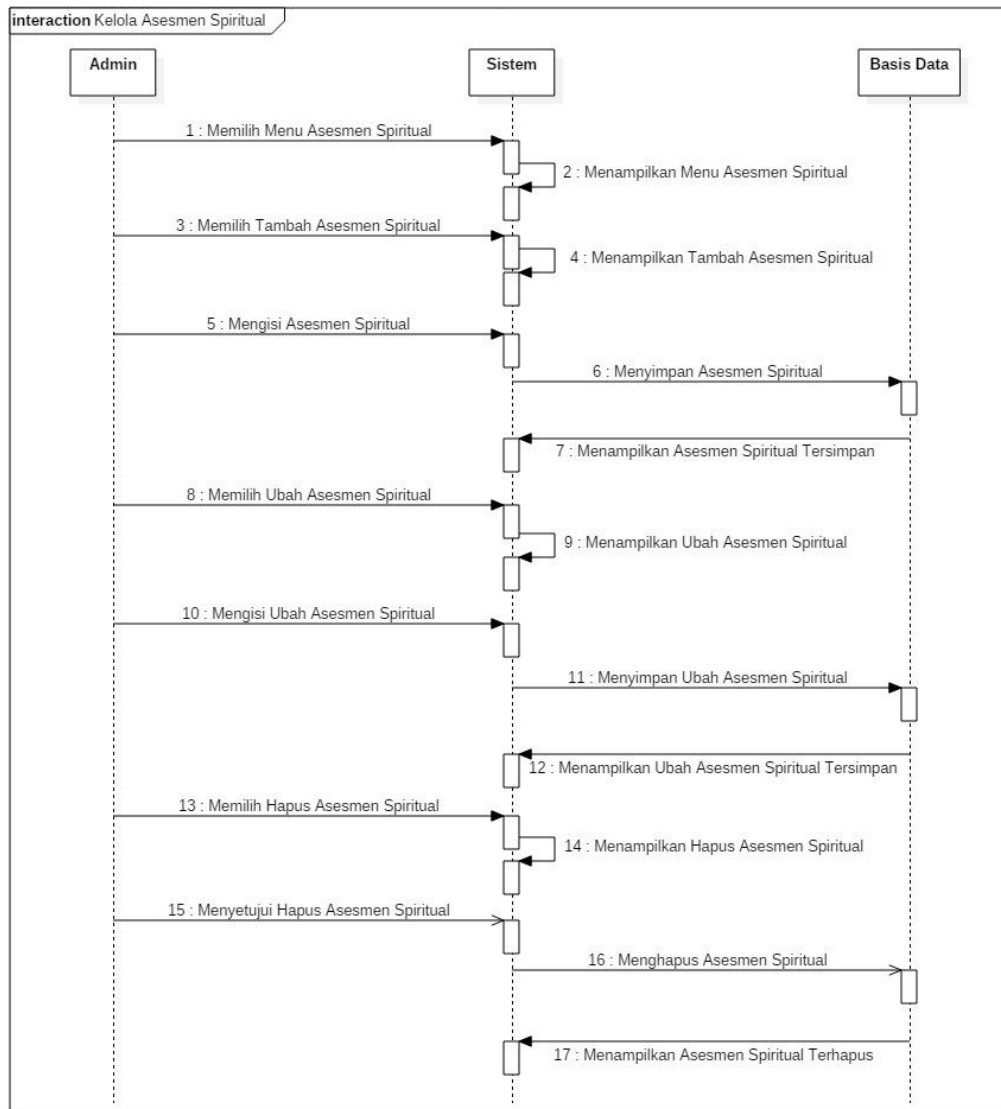
Sequence Diagram mengelola asesmen medis oleh administrator terdapat pada Gambar 20.



Gambar 20. *Sequence Diagram* mengelola asesmen medis oleh administrator

g. *Sequence Diagram* mengelola asesmen spiritual oleh administrator

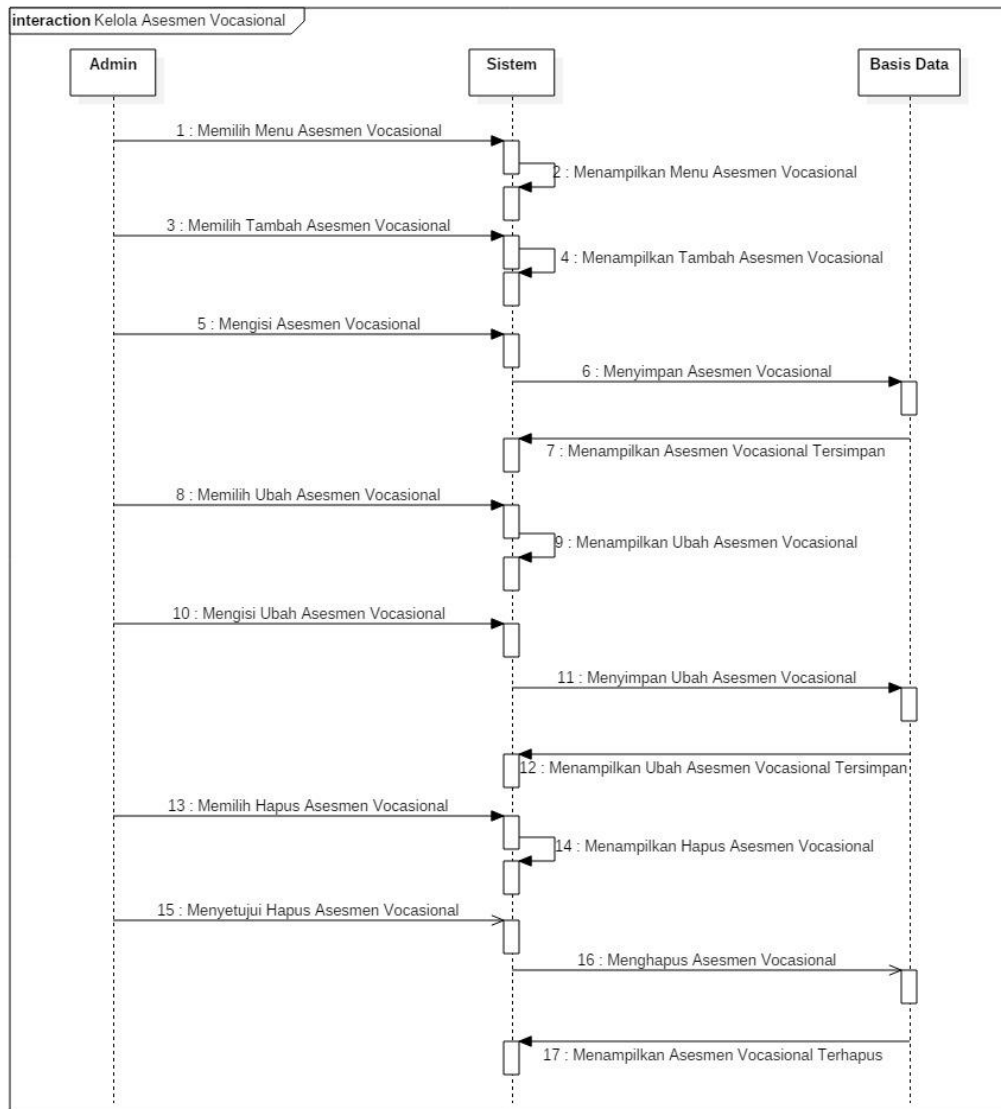
Sequence Diagram mengelola asesmen spiritual oleh administrator terdapat pada Gambar 21.



Gambar 21. *Sequence Diagram* mengelola asesmen spiritual oleh administrator

h. *Sequence Diagram* mengelola asesmen *vocational* oleh administrator

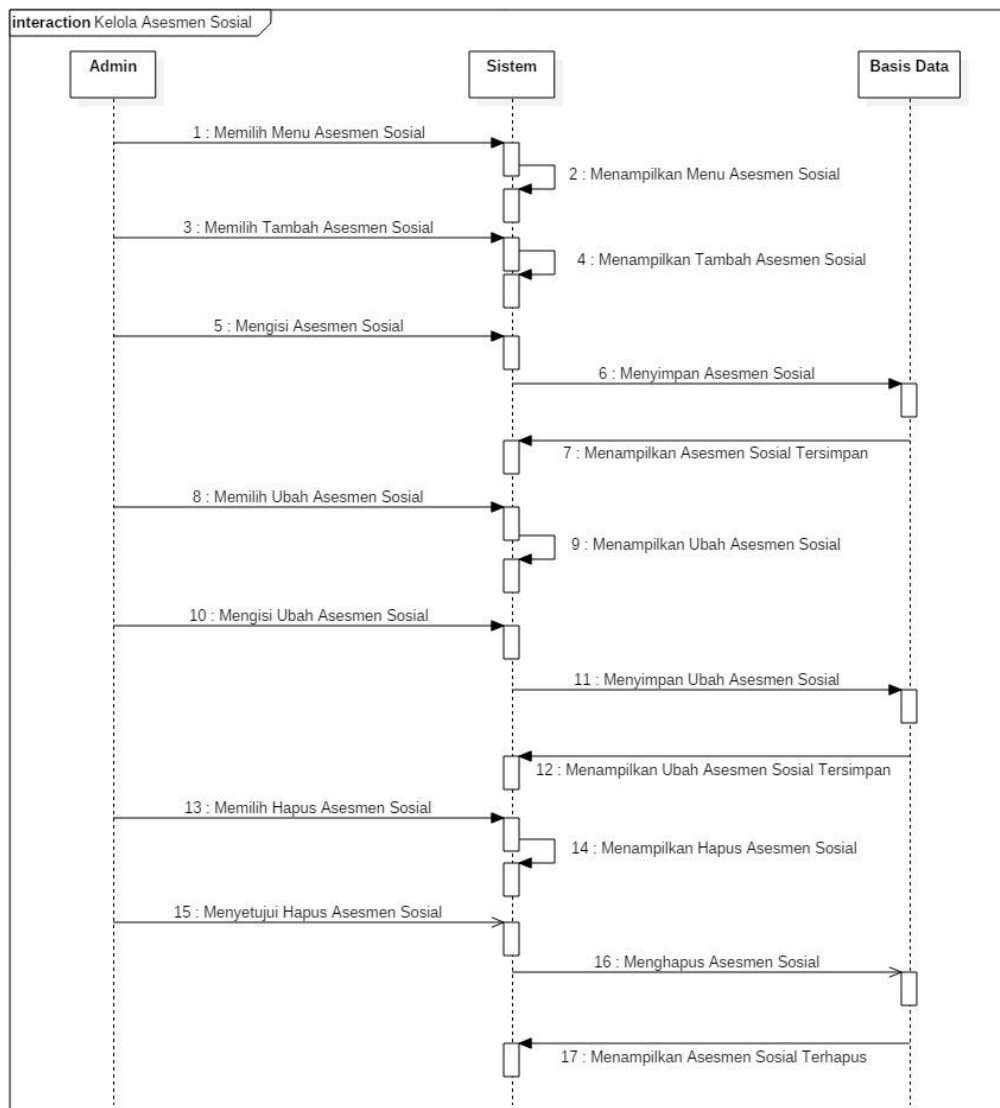
Sequence Diagram mengelola asesmen *vocational* oleh administrator terdapat pada Gambar 22.



Gambar 22. *Sequence Diagram* mengelola asesmen vocational oleh administrator

- i. *Sequence Diagram* mengelola asesmen sosial oleh administrator

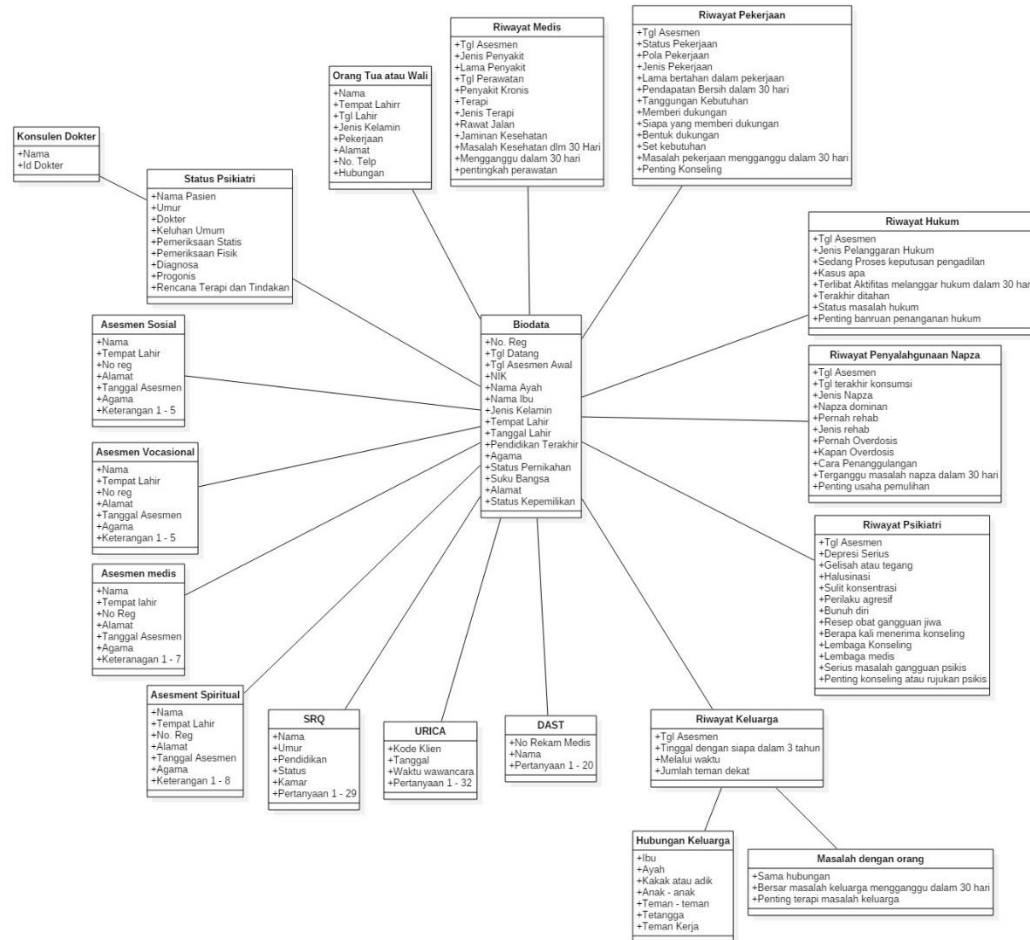
Sequence Diagram mengelola asesmen sosial oleh administrator terdapat pada Gambar 23.



Gambar 23. *Sequence Diagram* mengelola asesmen sosial oleh administrator

4. *Class Diagram*

Class Diagram Pengembangan Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen Pada Klien Wisma Ataraxis ditunjukkan pada Gambar 24 berikut.



Gambar 24. *Class Diagram* pengembangan sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien wisma ataraxis

5. Rancangan Tampilan Antarmuka

Rancangan tampilan antarmuka sistem informasi rekap skrining dan asesmen pada klien Wisma Ataraxis ditampilkan sebagai berikut.

a. Rancangan tampilan *homepage*

Rancangan tampilan *homepage* terdapat pada Gambar 25.



Gambar 25. Rancangan tampilan *homepage*

b. Rancangan tampilan *homepage* skining

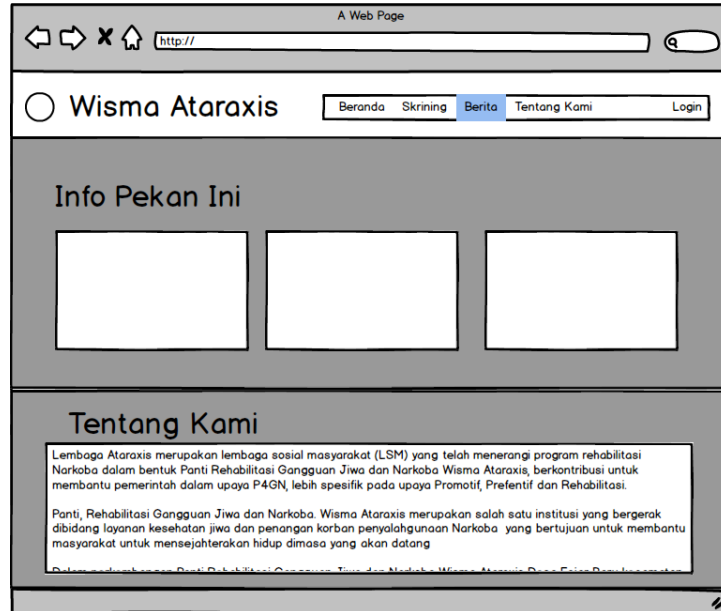
Rancangan tampilan *homepage* skining terdapat pada Gambar 26.

DAST 20		URICA32					SRQ 29				
Score		STS	TS	RR	S	SS					
Pertanyaan 1	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak	Pertanyaan 1	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	Pertanyaan 1	<input type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak	
Pertanyaan 2	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak	Pertanyaan 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	Pertanyaan 2	<input type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak	
Pertanyaan 3	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak	Pertanyaan 3	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	Pertanyaan 3	<input type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak	
Pertanyaan x	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak	Pertanyaan x	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	Pertanyaan x	<input type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak	
<input type="button" value="Simpan"/>	Next ->	<input type="button" value="Simpan"/>	Next ->					<input type="button" value="Simpan"/>	Next ->		

Gambar 26. Rancangan tampilan *homepage* skining

c. Rancangan tampilan *homepage* berita

Rancangan tampilan *homepage* berita terdapat pada Gambar 27.

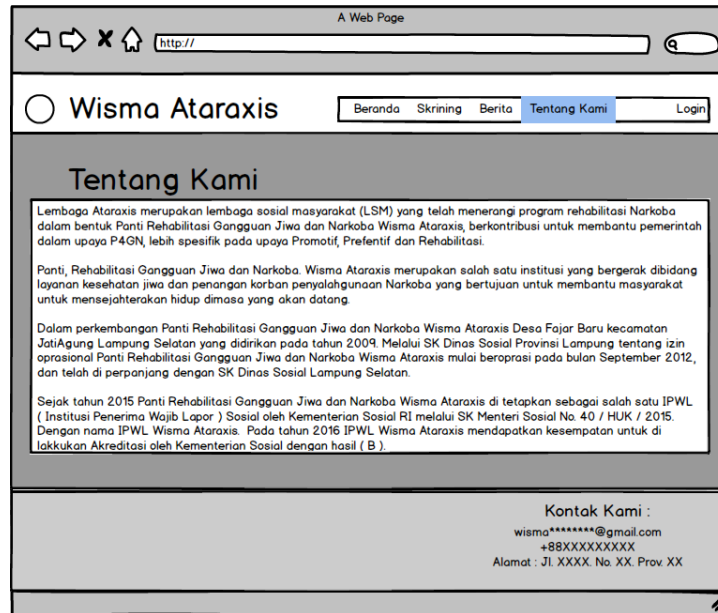


Gambar 27. Rancangan tampilan *homepage* berita

d. Rancangan tampilan *homepage* tentang kami

Rancangan tampilan *homepage* tentang kami terdapat pada Gambar

28.

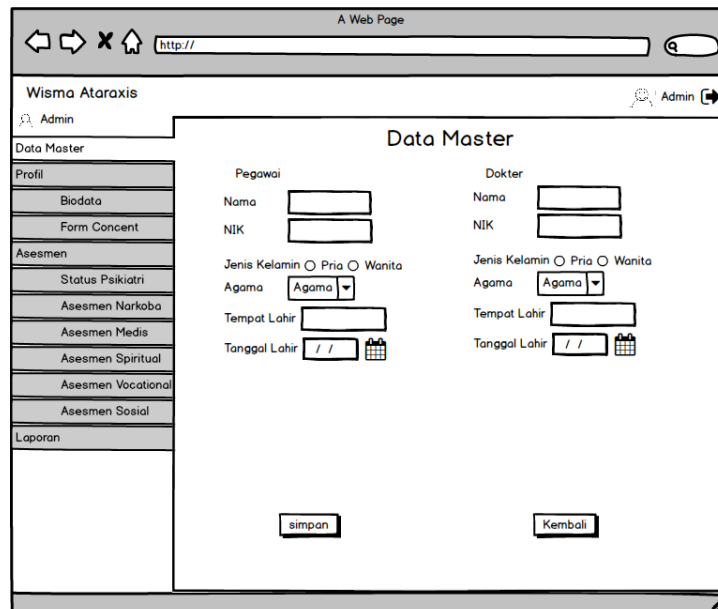


Gambar 28. Rancangan tampilan *homepage* tentang kami

e. Rancangan tampilan data master oleh administrator

Rancangan tampilan data master oleh administrator terdapat pada

Gambar 29.



Gambar 29. Rancangan tampilan data master oleh administrator

f. Rancangan tampilan skrining DAST-20 oleh administrator

Rancangan tampilan skrining DAST-20 oleh administrator terdapat pada Gambar 30.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Score
1.	Pernakah Anda menggunakan minuman keras?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.	Pernakah Anda menyalahgunakan obat yang memabukkan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.	Apakah Anda menyalahgunakan lebih dari satu narkoba/ minuman keras pada suatu waktu?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.	Dapatkah Anda melewati seminggu tanpa menggunakan narkoba/ minuman keras?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.	Apakah Anda selalu dapat berhenti menggunakan narkoba/ minuman keras bila diinginkan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
6.	Pernakah Anda "kehilangan ingatan" atau kenangan pengalaman dengan narkoba/ minuman keras sebelumnya sebagai hasil pengalaman dari penggunaan narkoba/ minuman keras?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
7.	Apakah Anda pernah merasa bersalah atas penggunaan narkoba Anda?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8.	Apakah pasangan Anda (atau orang tua) pernah mengeluh tentang keterlibatan Anda dengan minuman keras?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
20.	Pernakah Anda terlibat dalam program terapi khusus yang terkait dengan penggunaan minuman keras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Gambar 30. Rancangan tampilan rancangan skrining DAST-20 oleh administrator

g. Rancangan tampilan skrining URICA-32 oleh administrator

Rancangan tampilan skrining URICA-32 oleh administrator terdapat pada Gambar 31.

Wisma Ataraxis

User

Skринing

DAST 20

URICA 32

SRQ 29

Profil

Biodata

Form Consent

University of Rhode Island Change Assessment Scale (URICA-32)

No	Pertanyaan	Sangat tdk setuju	Tidak setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat setuju
1.	Sejauh yg saya ketahui, saya tidak mempunyai masalah penyalahgunaan zat yg memerlukan perubahan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Saya pikir saya mungkin siap utk memperbaiki diri saya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Saya sedang melakukan sesuatu terkait masalah penyalahgunaan zat yg telah lama mengganggu saya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Mungkin akan bermakna untuk memperbaiki masalah penyalahgunaan zat saya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Saya tidak punya masalah penyalahgunaan zat. Tidak seharusnya saya berada di tempat rehab ini	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Saya khawatir saya akan kembali pakai zat setelah saya berubah. Jadi saya di tempat rehab ini untuk mencari pertolongan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Akhirnya saya saat ini melakukan sesuatu terkait masalah penyalahgunaan zat saya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Sudah lama saya berpikir bahwa saya mungkin menantikan perubahan atas diri saya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
↕						
32.	Setelah semua yg telah saya lakukan untuk berubah dari masalah penyalahgunaan zat saya, seringkali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gambar 31. Rancangan tampilan skrining URICA-32 oleh administrator

h. Rancangan tampilan skrining SRQ 29 oleh administrator

Rancangan tampilan skrining SRQ 29 oleh administrator terdapat pada Gambar 32.

Wisma Ataraxis

User

Skринing

DAST 20

URICA 32

SRQ 29

Profil

Biodata

Form Consent

Self Reporting Questionnaire 29

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda sering merasa sakit kepala?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Apakah anda kehilangan nafsu makan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Apakah tidur anda tidak nyenyak?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Apakah anda mudah merasa takut?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Apakah anda merasa, tegang, atau khawatir?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Apakah tangan anda gemetar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Apakah anda mengalami gangguan pencernaan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Apakah anda merasa sulit berpikir jernih?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	Apakah anda merasa tidak bahagia?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.	Apakah anda lebih sering menangis?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.	Apakah anda merasa sulit untuk menikmati aktivitas sehari-hari?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.	Apakah Anda mengalami kesulitan untuk mengambil keputusan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13.	Apakah aktivitas/tugas sehari-hari Anda terbengkalai?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
↕			
29.	Apakah Anda kesulitan memahami atau mengekspresikan perasaan Anda?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gambar 32. Rancangan tampilan skrining SRQ 29 oleh administrator

i. Rancangan tampilan mengelola biodata oleh administrator

Rancangan tampilan mengelola biodata oleh administrator terdapat pada Gambar 33.

The image shows a web browser window with the address bar containing 'http://'. The page title is 'Wisma Ataraxis'. The user is logged in as 'Admin'. The main content area is titled 'Biodata' and contains a form with the following fields:

- Nama
- NIK
- Nama Ayah
- Nama Ibu
- Jenis Kelamin Pria Wanita
- Agama
- Tempat Lahir
- Tanggal Lahir
- Suku
- Nomor Registrasi
- Tanggal Kedatangan
- Tanggal Asesmen awal
- Status Pernikahan
- Alamat

At the bottom of the form are two buttons: 'simpan' and 'Kembali'.

Gambar 33. Rancangan tampilan mengelola biodata oleh administrator

j. Rancangan tampilan mengelola *form consent* oleh administrator

Rancangan tampilan mengelola *form consent* oleh administrator terdapat pada Gambar 34.

Gambar 34. Rancangan tampilan mengelola *form consent* oleh administrator

k. Rancangan tampilan mengelola asesmen medis oleh administrator

Rancangan tampilan mengelola asesmen medis oleh administrator terdapat pada Gambar 35.

Gambar 35. Rancangan tampilan mengelola asesmen medis oleh administrator

1. Rancangan tampilan mengelola asesmen spiritual oleh administrator

Rancangan tampilan mengelola asesmen spiritual oleh administrator terdapat pada Gambar 36.

The image shows a web browser window displaying a management interface for spiritual assessments. The browser's address bar shows 'http://'. The page title is 'Wisma Ataraxis' and the user is logged in as 'Admin'. A sidebar menu on the left lists various system components, with 'Asesmen Spiritual' currently selected. The main content area is titled 'Asesmen Spiritual' and contains a form with the following fields: 'Nama', 'No Reg', 'TTL', 'Tgl Asesmen', 'Alamat', and 'Agama'. Below these fields are two large text input areas, 'Kegiatan 1' and 'Kegiatan X', which are connected by a vertical double-headed arrow. At the bottom of the form are two buttons: 'simpan' and 'Kembali'.

Gambar 36. Rancangan tampilan mengelola asesmen spiritual oleh administrator

m. Rancangan tampilan mengelola asesmen *vocational* oleh administrator

Rancangan tampilan mengelola asesmen *vocational* oleh administrator terdapat pada Gambar 37.

Wisma Ataraxis

Admin

Data Master

Profil

Biodata

Form Consent

Asesmen

Asesmen Medis

Asesmen Spiritual

Asesmen Vocational

Asesmen Sosial

Laporan

Asesmen Vocational

Nama: No Reg:

TTL: Tgl Asesmen:

Alamat: Agama:

Kegiatan 1:

↕

Kegiatan X:

Gambar 37. Rancangan tampilan mengelola asesmen *vocational* oleh administrator

n. Rancangan tampilan mengelola asesmen sosial oleh administrator

Rancangan tampilan mengelola asesmen sosial oleh administrator terdapat pada Gambar 38.

Wisma Ataraxis

Admin

Data Master

Profil

Biodata

Form Consent

Asesmen

Asesmen Medis

Asesmen Spiritual

Asesmen Vocational

Asesmen Sosial

Laporan

Asesmen Sosial

Nama: No Reg:

TTL: Tgl Asesmen:

Alamat: Agama:

Kegiatan 1:

↕

Kegiatan X:

Gambar 38. Rancangan tampilan mengelola asesmen sosial oleh administrator

- o. Rancangan tampilan mencetak laporan oleh administrator

Rancangan tampilan mencetak laporan oleh administrator terdapat pada Gambar 39.

The screenshot shows a web browser window with the URL 'http://'. The page title is 'Wisma Ataraxis'. On the left, there is a sidebar menu with the following items: 'Admin', 'Data Master', 'Profil', 'Biodata', 'Form Consent', 'Asesmen', 'Status Psikiatri', 'Asesmen Narkoba', 'Asesmen Medis', 'Asesmen Spiritual', 'Asesmen Vocational', 'Asesmen Sosial', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Laporan' and contains a search form with the following fields: 'Nama' (input type 'text'), 'Dari Tanggal' (input type 'text'), 'Sampai Tanggal' (input type 'text'), and 'Pilih Jenis Laporan' (dropdown menu). Below the search form, the search results are displayed under the heading 'Hasil Pencarian'. The results show: 'Nama : Nama', 'Tanggal : 1 s.d 30 Juni 2019', and 'Jenis Laporan : Assesment Spiritual'. At the bottom of the search results, there are two buttons: 'Cetak' and 'Kembali'.

Gambar 39. Rancangan tampilan mencetak laporan oleh administrator

a. *Coding*

Tahap coding menerapkan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk *user interface* dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan metode terstruktur. Sistem manajemen basis data yang digunakan adalah MariaDB.

b. Pengujian

Setelah melewati tahap perencanaan, desain dan *coding*, kemudian dilakukan tahap pengujian sistem untuk mengetahui fungsi dan fitur sistem sudah berjalan dengan baik serta untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul pada saat aplikasi sedang berjalan. Metode pengujian yang digunakan pada tahapan ini adalah metode *blackbox testing*, dimana pengujian yang dilakukan terhadap masing-masing fungsi sistem berjalan sesuai dengan seharusnya.

4. Tahapan Penulisan Laporan

Tahap penulisan laporan dilakukan untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan pengembangan sistem dari awal sampai akhir. Penulisan ini menjelaskan bagaimana pengembangan sistem informasi dan seluruh penerapan fungsi yang diterapkan pada pengembangan sistem.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dikembangkannya Sistem Informasi Rekap Skrining dan Asesmen Pada Klien Wisma Ataraxis dapat membantu pegawai wisma dalam menjalankan pekerjaannya mendaftarkan klien menjadi *resident* wisma untuk mendapatkan perawatan. Skrining menggunakan sistem cukup efektif dalam menghemat waktu pegawai sehingga tidak harus menghitung manual hasil dari skrining yang dilakukan serta asesmen menggunakan sistem cukup efisien digunakan. Laporan memudahkan pegawai wisma untuk merekap dan mencetak hasil dari skrining dan asesmen untuk menjadi rujukan atau arsip kepada *resident* atau instansi yang terkait.

B. Saran

Berdasarkan perancangan dan hasil implementasi sistem yang dilakukan, maka beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Melengkapi halaman utama *website* wisma ataraxis.

2. Menambahkan fungsi halaman *user* agar klien wisma ataraxis bisa mendaftarkan diri secara mandiri dalam mengisi biodata, skrining dan *form consent*.
3. Memperbaiki tampilan halaman *interface* admin dan *user* agar lebih interaktif.
4. Melengkapi menu data master untuk mengelola data pegawai dan *user*.
5. Melengkapi menu input biodata yang belum lengkap.
6. Melengkapi asesmen-asesmen yang belum ada seperti asesmen narkoba, dan asesmen status.
7. Melengkapi laporan-laporan yang belum ada seperti laporan bimbingan konseling individual/kelompok dan laporan kegiatan edukasi.
8. Menambahkan fitur tampilah status klien pada menu *dashboard* halaman yang dikelola admin.
9. Melengkapi fitur laporan jika admin menginputkan data skrining dan asesmen lebih dari satu
10. Menambahkan fitur tampilan jumlah klien pada menu *dashboard* halaman yang dikelola admin.

DAFTAR PUSTAKA

- Daradjat, Z. 1983. *Kesehatan Mental*. Gunung Agung, Jakarta. 135 hlm.
- Fahrozi, W. dan Harahap, C.B. 2018. Sistem Informasi Transparansi Nilai Mata Kuliah Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima Vol. 2 No. 1*.
- Iskandar, S dan Istiqomah, A.N. 2015. *Gangguan Mental Emosional pada Masyarakat di Rancabuaya*. <http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2015/02/Laporan-Gangguan-Mental-Emosional-pada-Masyarakat-di-Rancabuaya.pdf>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2021 pukul 22.00.
- Kaporina, I. 2017. *Metode Konseling Dalam Proses Pemulihan Pada Pasien Gangguan Jiwa Di Panti Rehabilitasi Wisma Ataraxis Desa Fajar Baru Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Intan Lampung. Bandar Lampung. 101 p.
- Kartono, K. 1983. *Mental Hygiene (Kesehatan Mental)*. Penerbit Alumni, Bandung. 156 hlm.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2019. *Layanan Kesehatan Jiwa Bergerak Ramaikan Pameran Rakerkesnas*. <https://www.kemkes.go.id/article/view/19022000001/layanan-kesehatan-jiwa-bergerak-ramaikan-pameran-rakerkesnas.html>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2021 pukul 21.00.
- Liao, J.Y., Chi, H.Y., Guo, J.L., Huang, C.M. and Shih, S.F. 2017. The validity and reliability of the Mandarin Chinese version of the drug abuse screening test among adolescents in Taiwan. *Liao et al. Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy* 12:30.
- Lidz, C. S. 2003. *Early Childhood Assessment*. John Wiley & Sons, Inc., New Jersey. 313 hlm.
- Maydianto dan Ridho, M. R. 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan *Framework Codeigniter* Pada Cv Powershop. *JURNAL COMASIE Vol. 4 No. 2*.

- Partodiharjo, S. 2007. *Kenali Narkoba dan Musuhi Penyalahgunaannya*. PT Gelora Aksara Pratama, Jakarta. 127 hlm.
- Pressman, R. S. 2019. *Software Engineering A Practitioner's Approach Nine Edition*. McGraw-Hill, United Of America. 704 hlm.
- Rohaslia, R. B., Marchira, C. R. dan Ismanto, S. H. 2019. *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen University Of Rhode Island Change Assessment Scale 24 (Urica 24) Pada Penghuni Lapas Narkotika Kelas Iia Yogyakarta*. (Tesis). Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Saputra, H. 2018. *Metode Rehabilitasi Dampak Narkoba Di Wisma Ataraxis Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Intan Lampung. Bandar Lampung. 83 p.
- Seidl, M., Scholz, M., Huemer, C. dan Kappel, G. 2015. *UML @ Classroom: An Introduction to Object-Oriented Modeling*. Springer International Publishing, Switzerland. 215 hlm.
- Sparks, G. 2014. *Enterprise Architect User Guide*. Sparx Systems Pty Ltd, Victoria. 3362 hlm.
- Warman, I. dan Ramdaniansyah, R. 2018. Analisis Perbandingan Kinerja *Query Database Management System (DBMS)* Antara MySQL 5.7.16 dan MariaDB 10.1. *Jurnal TEKNOIF Vol. 6 No. 1*.
- Widyananda, R.F. 2020. *Skrining Adalah Prosedur untuk Mendeteksi Penyakit Seseorang, Ketahui Langkahnya*. <https://www.merdeka.com/jatim/skrining-adalah-prosedur-untuk-mendeteksi-penyakit-seseorang-ketahui-langkahnya-kln.html>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2021 pukul 21.00
- Wijayanti, D. 2016. *Revolusi Mental Stop Penyalahgunaan Narkoba*. IndoLiterasi, Yogyakarta. 250 hlm.
- Yudanto, A.L., Tolle, H. dan Brata, A.H. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Biomedik Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer Vol. 1 No. 8*.