

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Plagiarisme atau plagiat merupakan tindakan penjiplakan sebuah hal dari orang lain dan membuatnya seolah dibuat oleh sendiri [1]. Plagiarisme sering disebut juga dengan mencontek dalam kegiatan belajar mengajar. Mencontek merupakan masalah karena mendapatkan nilai yang seharusnya orang tersebut tidak layak mendapatkannya. Salah satu contoh permasalahan plagiarisme adalah mahasiswa yang dapat mengumpulkan tugas dengan cara mencontek pekerjaan seseorang.

Dalam pembuatan program, tindakan plagiarisme dapat dilakukan dengan cara melihat / menjiplak isi teks kode program orang lain, dan menuliskannya dalam program sendiri [1]. Sebuah kode program dapat disebut dengan plagiarisme apabila kode program memiliki kemiripan dengan kode program yang lain.

Plagiarisme yang dilakukan dalam sistem belajar mengajar mendapat sanksi sesuai peraturan yang berlaku pada tempat tersebut. Seorang mahasiswa dapat tidak lulus dikarenakan plagiarisme. Terdapat dua masalah dalam menentukan plagiarisme. Pertama, ketika terjadi plagiarisme, akan terdapat dua atau lebih karangan yang mirip sehingga perlu mengetahui pelaku plagiarisme. Apabila terjadi kesalahan dalam menentukan plagiarisme akibatnya adalah siswa yang menjadi korban plagiarisme, tidak lulus. Kedua, efisiensi dalam algoritma dalam program untuk menentukan kemiripan kode program. Efisiensi diperlukan karena akan menghambat apabila data yang dikomparasi terlalu banyak. Kedua permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan melibatkan data pada saat proses pembuatan kode program.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada sub bab 1.1, rumusan masalah dibuat sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem deteksi plagiarisme kode sumber yang efisien dalam hal *processing time*?

2. Bagaimana memberikan bukti pendukung pelaku plagiarisme?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, tujuan yang dibuat sebagai berikut:

1. Membandingkan kode sumber dari mahasiswa yang duduk bersebelahan sehingga lebih efisien dibandingkan melakukan perbandingan dengan seluruh mahasiswa
2. Menampilkan rekomendasi pelaku plagiarisme berdasarkan grafik.

1.4 Ruang Lingkup

1. Plugin hanya berfungsi dan diujikan pada *IDE Eclipse*.
2. Rekomendasi data plagiarisme dari perbandingan antar kode program dan panjang kode program.
3. Hasil perhitungan algoritma hanya sebagai kemiripan kode program atau petunjuk plagiarisme. Oleh karena itu, sistem ini bukan untuk menentukan pelaku melakukan plagiarisme atau bukan.
4. Ukuran kode sumber yang dapat diproses bergantung pada kemampuan komputer yang digunakan.

1.5 Sumber Data

Data yang didapatkan menggunakan pengumpulan data primer. Dengan melakukan uji coba aplikasi dengan pengujian pada lingkungan Universitas Kristen Maranatha

1.6 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup dan sumber data. Dengan adanya pendahuluan, diharapkan pembaca dapat lebih memahami tujuan dari pembuatan laporan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan dalam pengembangan penelitian dalam laporan ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis dari fitur-fitur sistem yang ada pada program penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi deskripsi aplikasi dan implementasi sistem yang telah dibuat dari bab sebelumnya.

BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi pengujian dan evaluasi sistem.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi simpulan mengenai penelitian dan saran perbaikan untuk penyempurnaan penelitian ini.

