

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Informasi sangat mudah didapat dengan cara menggunakan internet. Internet di gunakan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir. Tugas akhir yang di kerjakan banyak mengandung plagiat. Plagiat adalah mengcopy paste karya orang lain yang sudah ada dan mengakui karya tersebut menjadi milik kita / meniru karya orang lain tanpa izin.

Dampak diakibatkan jika penulis melakukan plagiat yaitu dicap sebagai penjiplak. Dampak tersebut sangat berpengaruh bagi penulis, diantaranya penulis tidak akan dihargai oleh orang lain. Karena banyak mahasiswa jaman sekarang yang menginginkan cara instan dan mudah dalam membuat suatu karya penulisan. Menjiplak itu sangat berbahaya, penulis bisa menerima sanksi atau denda jika karyanya terbukti plagiat. ( Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 ).

Plagiat terjadi akibat lemahnya undang-undang yang mengatur tentang penjiplakan suatu karya dan pengawasan yang tidak cukup ketat dari Universitas atau Departemen. Jika terus seperti ini maka plagiat akan terus dilakukan.

Agar terhindar dari plagiat penulis harus membuat karya tulisan dengan menggunakan otak agar hasilnya berbeda dengan karya orang lain. Dengan begitu penulis bisa dapat di hargai oleh orang lain.

Selain itu, penulis mengangkat judul “**APLIKASI PLAGIARISME MENGGUNAKAN ALGORITMA WINNOWING PADA PERPUSTAKAAN USNI BERBASIS WEB**” bertujuan agar bisa meminimalis tingkat plagiat di Universitas

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, Penelitian ini difokuskan untuk membuat aplikasi yang mampu mendeteksi plagiat, yang permasalahannya diperoleh sebagai berikut:

- (1) Bagaimana menerapkan algoritma Winnowing yang akan digunakan dalam aplikasi pendeteksian plagiat?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- (1) Menerapkan algoritma Winnowing pada aplikasi pendeteksi plagiat
- (2) Aplikasi ini hanya bisa membandingkan 2 dokumen.
- (3) Dokumen hanya bisa membaca teks.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis melakukan penelitian adalah :

- (1) Terciptanya sebuah sistem yang dapat mendeteksi plagiat.
- (2) Tersedianya repository karya ilmiah pada Perpustakaan Universitas

Satya Negara Indonesia.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penulis melakukan penelitian adalah :

- (1) Menentukan dokumen, teks, kalimat, atau karya ilmiah terindeksi plagiat.

### 1.6. Metode Penelitian

Penulis menelitian aplikasi pendeteksi plagiarisme yang dilakukan melewati beberapa langkah sebagai berikut

#### 1. Studi Literatur

Studi pustaka dan referensi yang dipakai dari berbagai macam jurnal-jurnal (Diana Purwitasari, Putu Yuwono Kusmawan, Umi Laili Yuhana, Agus Rizki Syahputra, Milani Winangga.) yang mempelajari algoritma winnowing dan berkaitan dengan plagiat.

#### 2. Observasi.

Observasi dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di perpustakaan USNI.

#### 3. Wawancara

Mengumpulkan informasi dengan cara wawancara langsung dengan ketua perpustakaan USNI.

## 5. Pengumpulan Data dan Desain

Penulis mengumpulkan informasi- informasi tentang algoritma winnowing yang bisa di gunakan dalam membandingkan kalimat. Kemudian dimulai perancangan aplikasi yang terdiri dari flowchart dan tampilan program.

## 6. Pembuatan Aplikasi

Penulis membuat aplikasi dengan mengimplementasikan flowchart dan rancangan desain.

## 7. Uji Coba dan Evaluasi

Penulis melakukan uji coba terhadap aplikasi bertujuan untuk penelitian dan juga evaluasi untuk menemukan masalah-masalah yang mungkin muncul.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dijelaskan sebagai berikut.

## **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi landasan teori mengenai Plagiarisme dan Deteksi Plagiarisme, Metode Perancangan, editor notepad ++, Algoritma yaitu algoritma Winnowing.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Berisi spesifikasi umum kebutuhan sistem dan rancangan desain antarmuka aplikasi

**BAB IV : PERANCANGAN SISTEM**

Berisi tentang use case diagram, activity diagram, class diagram serta perancangan tampilan layar sistem.

**BAB V : HASIL DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

Berisi penjelasan mengenai implementasi dari perancangan aplikasi dan hasil uji coba aplikasi berdasarkan rancangan desain di bab sebelumnya

**BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

