BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era informasi ini, proses pertukaran informasi terjadi begitu cepat. Hal ini merupakan dampak yang baik yang kita nikmati saat ini. Namun, disamping itu ada dampak negatif yang dialami dalam berkembangnya era informasi tersebut, yakni Plagiarisme.

Palgiarisme adalah tindakan yang dilakukan seseorang melakukan plagiasi (penjiplakan) dari suatu karya ilmiah dan mengklaim karya ilmiah itu hasil dirinya sendiri. Hal ini bahkan memberikan kerugian kepada kedua belah pihak, yaitu orang yang dijiplak dan orang yang menjiplak atau yang melakukan tindakan plagiasi.

Plagiarisme mengakibatkan matinya kreatifitas seseorang dengan mengambil kepunyaan orang lain. Hal ini merupakan dampak buruk kebiasaan yang akan membuat kemalasan dan tidak mau berfikir akan ide-ide baru bagi orang yang melakukan plagiarisme. Karena hal itu ide-ide yang baru tidak akan muncul, dan hanya menunggu kepunyaan orang lain yang dipakai dirinya sendiri. Dampak buruk yang dialami oleh orang yang dijiplak juga akan terasa, karena karya ilmiah dari penelitiannya diklaim oleh orang lain yang menjiplak miliknya. Hal itu dapat mengakibatkan kerugian moral dan materil.

Dari hal itu perlu adanya suatu cara menghentikan proses plagiarisme, agar korban palgiasi tidak bertambah, dan mengasah kreatifitas orang-orang, terutama di bidang akademik. Pembuatan sistem deteksi plagiarisme akan dapat mengurangi terjadinya penjiplakan karya tulis.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana mengimplementasikan algoritma Winnowing fingerprint untuk mendeteksi

plagiarisme pada konten berbahasa Indonesia?

2. Bagaimana membangun sistem informasi jurnal penelitian?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi jurnal penelitian yang menerapkan sistem anti plagiarism.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penerapan deteksi plagiarisme maka akan bermanfaat bagi institusi akademik maupun akademisi untuk menghindari plagiarisme.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang ada pada tugas akhir ini, maka dibatasi sebagai berikut :

a) Objek penelitian tugas akhir ini pada ruang lingkup jurnal ilmiah Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo
b) Objek yang akan diolah berupa teks dari dokumen berekstensi DOC atau PDF
c) Penggunaan ASCII *code* pada proses *hashing*

1.6 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang tahapan metodologi penelitian yang akan dilakukan.

1.6.1 Studi Literatur dan Pemahaman Sistem

Mengumpulkan dan mempelajari referensi tentang plagiarisme, text mining, text fingerprinting dan metode winnowing.

1.6.2 Identifikasi permasalahan

Menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini.

1.6.3 Perancangan dan Desain

Merancang sistem yang akan dibuat sesuai dengan tujuan penelitian.

1.6.4 Pembuatan Program

Pembuatan program dan aplikasi dilakukan pada tahap ini

1.6.5 Implementasi dan Evaluasi

Aplikasi yang dibangun akan diuji coba baik dari segi performance maupun kesalahan-kesalahan yang dapat terjadi pada sistem. Jika terdapat kesalahan maka akan diselesaikan pada tahap ini.

1.6.6 Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Pada tahap ini dilakukan penyusunan tugas laporan yang dijelaskan dalam dasar teori tugas akhir ini serta hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : STUDI PUSAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Tugas Akhir ini yang secara garis besar berisi tentang perancangan dan pembuatan *Sistem deteksi Plagiarisme Karya Ilmiah Berbahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Winnowing Fingerprint*.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas analisa kebutuhan sistem, deskripsi sistem, desain sistem yang meliputi desain algoritma dan desain alur proses yang digunakan dalam pembuatan sistem deteksi plagiarisme ini.

BAB IV: IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya, serta analisa hasil pengujian sistem