

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Fendi Triyanto Aji, (2015) melakukan penelitian berjudul “Peilaku Plagiarisme Dikalangan Mahasiswa Magister Universitas Airlangga”. Permasalahan yang akan dikaji dari penelitian ini yaitu apakah tindakan plagiarisme juga dilakukan oleh mahasiswa magister mengingat beban dan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa mulai dari harus membuat berbagai jurnal, tesis serta tugas-tugas kuliah yang harus dilakukannya apakah membuat mereka melakukan plagiarisme. Metode penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada tujuh mahasiswa magister ilmu sosial dan politik universitas Airlangga. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak melakukan plagiasi langsung secara duplikat namun mereka melakukan pengembangan untuk studi kasus (Aji 2015).

Nur Wahyuni (2018), melakukan penelitian mengenai plaiarisme berjudul “Ketika Plagiarisme Merupakan Salah Satu Permasalahan Etika”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi pustaka. Latar belakang masalah yang diangkat yaitu dikarenakan maraknya plagiasi di kalangan kaum akademik pada tingkat universitas mulai dari mahasiswa, dosen hingga rektor. Plagiarisme akan nodai integritas dan kejujuran dalam melakukan kajian ilmiah bagi kaum intelektual. Penelitian ini juga mencari solusi dari benang merah permasalahan plagiasi yang ternyata sudah dimulai sejak di bangku

sekolah dengan kecenderungan seringkali kita mencontek pekerjaan milik orang lain. Solusi dari permasalahan plagiarisme yaitu memulai penerapan program literasi informasi ke segala kaum akademisi mulai dari pendidikan dasar hingga universitas untuk membentuk kembali kesadaran dalam pribadi kaum akademisi sehingga terhindar dari tindakan plagiat (Wahyuni 2018).

Adik Wibowo (2012) melakukan penelitian berjudul “Mencegah dan Menanggulangi Plagiarisme di Dunia Pendidikan”. Penelitian tersebut didasari oleh perilaku menjiplak karya tanpa izin yang sudah marak terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan arti dan dampak plagiarisme sanksi bagi pelaku serta tambahan upaya pencegahan. Banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya tindak plagiasi. Alasan tersebut biasanya dilakukan karena tuntutan dan beban tanggung jawab dalam pengerjaan artikel jurnal, skripsi dan tesis. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman juga membuat mereka melakukan plagiasi karena dirasa akan mempersingkat waktu pengerjaan naskah. Upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi praktik atau tindakan kecurangan akademik dalam bentuk plagiasi yaitu dengan menciptakan iklim pendidikan yang kondusif, menghargai hasil karya orang lain, melatih kemampuan berparafrasa kalimat dan menyertainya dengan sumber penulis (Wibowo 2012).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan referensi terlihat bahwa sebegitu pentingnya anti plagiarisme. Namun belum ada yang membuat aplikasi android dalam hal tersebut sehingga penulis berinisiatif untuk melakukan perancangan tersebut untuk memberikan edukasi terkait permasalahan sitasi untuk mengantisipasi adanya tindakan plagiarisme.

## **2.2. Sitasi Karya Ilmiah**

Sitasi menurut KBBI V berarti kutipan. Sitasi dilakukan dalam membuat karya ilmiah karena pada praktik penulisan karya ilmiah baik itu jurnal, skripsi atau thesis pastinya akan melakukan penelitian berdasarkan penelitian yang terdahulu atau teori yang telah diciptakan kemudian dilakukan pengembangan atau penerapan (Istiana 2013). Tata cara sitasi terdiri dari berbagai model. Intinya menyebutkan nama belakang pengarang dan tahun pembuatan karya. Kemudian disebutkan dengan rinci pada daftar pustaka mulai dari nama pengarang, judul, penerbit dan tahun terbit serta halaman (Mufid 2015). Sitasi karya ilmiah bertujuan agar penelitian yang dibuat memiliki dasar atau acuan referensi yang dapat diperetanggung jawabkan sehingga penelitian akan lebih jelas dan kesan ilmiah dalam penelitian dapat sesuai dengan pola atau struktur penelitian pada umumnya.

## **2.3. Android**

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007 Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. API yang disediakan menawarkan akses ke hardware, maupun data-data ponsel sekalipun, atau data system sendiri (Sarhini, Yuliana, and Wk 2018).

## 2.4. Flowchart

Diagram alur dapat menunjukkan dengan jelas arus pengendalian suatu *algoritma*, yaitu menjalankan suatu rangkaian kegiatan secara *logis* dan *sistematis*. Suatu diagram alur bisa memberi gambaran dua dimensi dengan simbol-simbol grafis (Firdayanti 2015). Dalam flowchart terdapat beberapa simbol yang masing-masing mendefinisikan aktivitas yang berbeda mulai dari input, output, proses dan keterangan. Dalam membangun sistem, flowchart sangat dibutuhkan untuk mendefinisikan lebih jelas mengenai arah aplikasi dalam bentuk bagan alir.

## 2.5. Database Firebase

Dalam *firebase database*, kita dapat mengambil, mengurutkan dan memfilter data dengan query NoSQL. *Database* NoSQL terdiri dari empat jenis: kunci-nilai(key value), berbasis dokumen, berbasis kolom dan berbasis grafik. Keunggulan dari teknologi NoSql diantaranya *database* yang dapat terus tersedia walau infrastruktur dari *database* tersebut ada yang mengalami kerusakan. Data terdistribusi secara geografis sehingga dapat diakses dimana saja, waktu respon akses data relatif cepat untuk aplikasi cloud, dapat diprediksi skalanya untuk memenuhi kebutuhan data untuk keadaan sekarang maupun kedepan dan tidak membutuhkan *object relation mapping* (Sumitro, Sinsuw, and Najoan 2017)

## 2.6. Rancang Bangun

Rancang adalah prosedur untuk menerangkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan secara detail bagaimana komponen sistem diimplementasikan. Pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah proses menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada, secara keseluruhan ataupun sebagian (Hajar 2017)

## 2.7. Aplikasi

Menurut Jogiyanto, saat ini aplikasi sangat banyak bahkan sudah tidak asing ditelinga kita. Istilah aplikasi berasal dari bahas inggris yaitu *application* yang berarti penerapan atau penggunaan. Secara istilah apliasi berarti sebuah program yang siap dipakai yang sengaja dibuat untuk suatu fungsi bagi pemakai jasa aplikasi serta untuk pemakai semua aplikasi jenis yang lainnya yang akan dipakai untuk sebuah sasaran yang dituju (Wirawan and Wibisono 2017).

