

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dwi Ratna Sari, dkk (2016) melakukan penelitian berjudul “Analisis Plagiat Dalam Penulisan Laporan Ilmiah Kelas Xi Smk Sakti Gemolong Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan wawancara terhadap 8 informasn utama dan 2 informan kunci untuk memperoleh data untuk kemudian ditarik kesimpulan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisa apa saja faktor penyebab bagi siswa untuk melakukan plagiasi dan seberapa paham siswa mengenai apa itu plagiarisme sendiri. Hasil yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu alasan siswa melakukan tindakan menjiplak sebagian atau keseluruhan yaitu dikarenakan waktu pengumpulan tugas yang terbatas, rendahnya pengetahuan dan minat baca serta ingin cara yang cepat dan instan. Keinginan untuk memperoleh nilai tinggi juga merupakan salah satu alasan mereka melakukan tindakan kejahatan akademik. Bentuk dari plagiasi yang dilakukan siswa berupa plagiasi ide dan bentuk teks (Sari and Arfa 2016).

Fitri Wulan, dkk (2018) dalam jurnal SIMETRIS UIN Sunan Ampel Surabaya melakuakan penelitian berjudul “Deteksi Plagiasi Dokumen Skripsi Mahasiswa Menggunakan Metode N-Grams dan Winowwing”. Penelitian tersebut didasarkan pada maraknya tindakan plagiat yang dilakukan oleh mahasiswa terkait tuntutan yang dihadapinya dalam menyelesaikan tugas akhir atau skripsi. Peneliti menggunakan dua metode untuk menemukan tingkat akurasi yang lebih baik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengantisipasi perilaku curang dari mahasiswa dalam hal penjiplakan hasil karya

dan menjaga keaslian karyanya sendiri serta meningkatkan peran dan fungsi dosen pembimbing dalam melakukan proses konsultasi bimbingan skripsi. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut yaitu sistem yang dibangun dapat mendeteksi kesamaan kata secara konsisten berdasarkan beberapa scenario pengujian yang dijalankan (Wulan, Kunaefi, and Pemadi 2018).

Silvana, dkk melakukan penelitian dalam jurnal Edutech Universitas Pendidikan Indonesia berjudul “Persepsi Mahasiswa terhadap Tindakan Plagiarisme dalam Penyusunan Tugas Akhir”. Pada penelitian tersebut dijelaskan berbagai factor yang mempengaruhi mahasiswa untuk melakukan plagiarisme dalam karya ilmiah diantaranya menginginkan penyelesaian tugas akhir dalam waktu yang singkat, kurangnya pemahaman dalam materi yang diambil untuk judul yang mereka ambil, kurang pemahaman dalam tata cara mengutip sumber dan menuliskan daftar pustaka dengan baik dan benar serta ingin memperoleh nilai yang tinggi. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan berbagai jenis penyuluhan bagi mahasiswa baik dalam mata kuliah atau di luar mata kuliah mengenai pedoman tata cara penulisan sumber kutipan dengan baik dan benar. Mahasiswa, dosen dan universitas harus bersinergi dengan baik demi mewujudkan insan cendekia yang memiliki produk penelitian berkualitas (Silvana, Rullyana, and Hadiapurwa 2017).

Berdasarkan latar referensi diatas belum ada yang melakukan perancangan aplikasi bagi guru bahasa Indonesia untuk mendeteksi kesamaan pada naskah tugas siswa-siswanya sehingga dengan dilakukan perancangan aplikasi *similarity text* untuk tugas mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis web agar para siswa dapat memiliki pemahaman untuk tidak melakukan tindakan plagiasi sejak dini.

2.2. Plagiarisme

Plagiarisme merupakan tindakan yang dilakukan baik sengaja ataupun tidak sengaja untuk memperoleh nilai-nilai dari karya ilmiah dengan mengutip sebagian atau keseluruhan tanpa memberikan sumber dengan tujuan menjadikan karya tersebut hak milik sendiri (Diny 2018). Literasi informai termasuk salah satunya mengenai penghindaran kegiatan plagiarisme tidak hanya dilakukan oleh mahasiswa dan dosen saja namun dimulai sejak dini yaitu pada siswa dan guru (Wahyuni 2018).

2.3. Python

Sisi utama yang membedakan Python dengan bahasa lain adalah dalam hal aturan penulisan kode program. Bagi para programmer di luar python siap-siap dibingungkan dengan aturan indentasi, tipe data, tuple, dan dictionary. Python memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan bahasa lain terutama dalam hal penanganan modul, ini yang membuat beberapa programmer menyukai python. Selain itu python merupakan salah satu produk yang opensource, free, dan multiplatform (Dini 2012).

Dalam penelitiannya (Rosmala and Dwipa 2012) menjelaskan, Python adalah salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang bersifat interpreter, interaktif, object-oriented dan dapat beroperasi di hampir semua platform. Sebagai bahasa tingkat tinggi, Python termasuk salah satu bahasa pemrograman yang mudah untuk dipelajari karena sintaks yang jelas dan elegan, dikombinasikan dengan penggunaan module-module siap pakai dan struktur data tingkat tinggi yang efisien.

2.4. Cosine Similarity

Cosine similarity merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menghitung tingkat kesamaan antara 2 buah objek. Perhitungan tersebut didasarkan pada *vector space similarity measure* yaitu dalam perhitungan tingkat kesamaan, objek akan dinyatakan dalam bentuk vector dengan menggunakan kata kunci (*keyword*) sebagai ukuran (Sugiyamta 2015). Perhitungan *Cosine similarity* dirumuskan dengan:

$$\text{Similarity } x, y = \frac{|X \cap Y|}{\sqrt{|X|^2} \cdot \sqrt{|Y|^2}}$$

Dimana:

- $|X \cap Y|$ adalah jumlah term yang ada pada dokumen X dan yang ada pada dokumen Y X
- $|X|$ adalah jumlah term yang ada pada dokumen X
- $|Y|$ adalah jumlah term yang ada pada dokumen Y

2.5. SQLite

SQLite yaitu sebuah database self-contained atau suatu library yang menerapkan mesin serverless jadi memiliki pengkodean relatif sedikit karena tersimpan pada perangkat sendiri. Kelemahan dalam database SQLite yaitu tidak mendukung pengendalian jarakjauh karena server tertanam pada masing-masing perangkat sehingga hasil yang ditampilkan pada perangkat satu dan perangkat lain akan berbeda tergantung pada hasil yang dilakukan (Setiyadi and Hariyanti 2017).

2.6. Website

Aplikasi yang dibangun dalam penelitian ini akan berbasis web. Website merupakan sekumpulan halaman-halaman berisi informasi mulai dari teks, gambar dan video yang memiliki kegunaan sesuai apa yang dicari oleh user pada internet (Aprilia, Wijaya, and Suryadi 2014). Halaman website nantinya akan diakses melalui alamat URL atau homepage, dan halaman web ditulis dengan format HTML menggunakan protocol HTTP (Rosmala and L 2012).

