BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi khususnya di zaman yang mengunakan media digital, pertukaran informasi begitu mudah dilakukan khususnya pertukaran informasi melalui media internet. Internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini. (Lani Sidharta: 1996). Hal ini tentunya tidak hanya membawa dampak positif bagi kemajuan teknologi, tetapi juga membawa dampak negatif salah satunya yaitu plagiarisme.

Plagiarisme berasal dari dua kata Latin, yang berarti plagiarius penculik, dan plagiare yang berarti mencuri. Menurut Random House Dictionary Compact Unabridged, plagiarisme didefinisikan sebagai "penggunaan atau imitasi dekat dari bahasa dan pemikiran penulis lain dan representasi mereka sebagai karya asli seseorang." Hal ini juga dianggap sebagai pelanggaran etika ilmiah dan kekayaan intelektual oleh banyak akademisi.

Seiring berjalannya waktu, fenomena plagiarisme semakin menjamur. Hal tersebut tentunya menimbulkan keresahan dan juga merugikan bagi kita semua. Untuk menanggulangi masalah plagiarisme pemerintah Indonesia mengeluarkan UU sistem pendidikan Nasional disebutkan pada pasal 70 yang berbunyi : "Lulusan

yang karya ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan gelar akademik, profesi atau vokasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 (2) terbukti merupakan jiplakan dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan /atau pidana denda paling banyak Rp 200.000.000, 00 (dua ratus juta rupiah)".

Selain Undang-Undang di atas, Menteri Pendidikan Nasional juga menerbitkan Peraturan Menteri No. 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Permen inilah yang menjadi pijakan bagi lembaga pendidikan tinggi, secara konsisten melakukan langkah-langkah penanggulangan dan pencegahan plagiarisme di lingkungan institusinya. Salah satu plagiarisme yang sering terjadi di perguruan tinggi yaitu plagiarisme pada skripsi. Plagiarisme yang dilakukan biasanya berupa kesamaan judul, tema dan isi dari skripsi tersebut. Banyak mahasiswa yang melakukan plagiarisme yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Terbatasnya waktu untuk menyelesaikan sebuah karya ilmiah yang menjadi beban tanggungjawabnya. Sehingga terdorong untuk *copy-paste* atas karya orang lain.
2. Rendahnya minat baca dan minat melakukan analisis terhadap sumber referensi yang dimiliki.
3. Kurangnya pemahaman tentang kapan dan bagaimana harus melakukan kutipan.
4. Kurangnya perhatian dari guru ataupun dosen terhadap persoalan plagiarisme.

Selain faktor di atas plagiarisme juga disebabkan oleh unsur ketidaksengajaan atau ketidak tahuan seorang penulis mengenai skripsi penulis terdahulu.

Menurut Cosma dan Joy (2008), plagiarisme sering dinyatakan menyalin pekerjaan orang lain dan lalai untuk memberikan pengakuan dari sumber (pencetus bahan yang ditiru). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh McCabe (2005) dikemukakan bahwa 70% siswa mengakui melakukan plagiarisme dimana setengahnya merasa bersalah melakukan kecurangan pada tugas tertulis, 40% siswa mengaku menggunakan metode "*cut-paste*" saat menyelesaikan tugas mereka.

Menurut Larkham dan Manns (2002) serta Myers (1999), jika ditinjau dari konteks akademik maka plagiarisme merupakan pelanggaran akademik dan bukan merupakan pelanggaran hukum. Oleh karena itu menurut Cosma dan Joy (2008), plagiarisme dapat dianggap berbeda di setiap lembaga. Semua universitas menganggap plagiarisme sebagai bentuk kecurangan atau kesalahan akademik, tetapi peraturan untuk menangani plagiarisme sangat bervariasi, dan hukuman yang dikenakan pada plagiarisme tergantung pada beberapa faktor, seperti beratnya pelanggaran dan apakah mahasiswa tersebut mengakui pelanggarannya. Hukuman yang dapat diperoleh bervariasi antar lembaga dan termasuk pemberian nilai 0 (nol) untuk tugas yang menjiplak, mengerjakan kembali tugas, dan dalam kasus-kasus tertentu hukuman dapat berupa *drop-out* dari universitas. [2]

Memperhatikan kondisi yang ada untuk mengurangi plagiarisme yang ada terbukti cara persuasif sudah tidak efektif. Cara persuasif disini maksudnya

pendekatan langsung kepada mahasiswa yang bersangkutan dan memberitahukan bahwa tindakan plagiarisme tersebut tidak baik dilakukan. Sistem validasi merupakan solusi tepat yang sebaiknya dilakukan agar tindakan curang tersebut dapat diminimalisasi.

Universitas Komputer Indonesia khususnya program studi Sistem Informasi di fakultas Teknik dan Ilmu Komputer setiap tahunnya menerima ratusan pengajuan proposal penelitian. Dapat pula dilihat berikut ini merupakan tabel dari banyaknya mahasiswa yang melakukan pengajuan proposal per semester.

Tabel 1. 1 Data Jumlah Pengajuan Proposal

No	Periode Pengajuan	Jumlah Pengajuan
1.	Ganjil 2012-2013	288
2.	Genap 2012-2013	300
3.	Ganjil 2013-2014	309
4.	Genap 2013-2014	310
5.	Ganjil 2014-2015	278
6.	Genap 2014-2015	400

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat jumpah pengajuan proposal setiap semester. Pada tahun ajaran 2014-2015 ini program studi Sistem Informasi menerima pengajuan proposal penelitian sebanyak 400 pengajuan. Dengan jumlah pengajuan proposal penelitian tersebut tentunya dibutuhkan sebuah sistem untuk mengelola pengajuan proposal penelitian agar tidak terjadi kesamaan tema proposal penelitian antar mahasiswa yang akan mengajukan proposal penelitian ataupun

dengan skripsi terdahulu. Dikarenakan banyaknya judul yang diterima oleh program studi sistem informasi, terdapat kesulitan dalam mendeteksi / pengecekan kesamaan proposal penelitian tersebut karena pengecekan proposal penelitian tersebut masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama.

Prodi Sistem Informasi beberapa kali mendapatkan mahasiswanya melakukan plagiarisme dalam menulis skirpsi. Hal ini diketahui setelah mahasiswa tersebut mengikuti seminar. Banyak indikator yang digunakan oleh prodi Sistem Informasi dalam melihat kesamaan proposal penelitian yang diajukan oleh mahasiswa. Beberapa indikator yang digunakan untuk memeriksa kesamaan yaitu dari Judul, objek penelitian, alamat objek penelitian, abstrak, metode pendekatan, metode pengembangan serta alat bantu penelitian yang digunakan. Saat ini di program studi Sistem informasi di Universitas Komputer Indonesia telah memiliki suatu sistem informasi yang digunakan untuk mengelola data skripsi dan tugas akhir mahasiswa pogram studi sistem informasi. Namun, sistem yang mengelola skripsi dan tugas akhir tersebut belum dapat memvalidasi proposal penelitian yang di ajukan oleh mahasiswa program studi sistem informasi.

Maka solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan membangun sistem validasi judul skripsi berbasis web. Sistem dibangun berbasis web agar mempermudah dalam mendapatkan akses informasi secara cepat, tepat dan akurat. Berdasarkan atas gambaran tersebut, maka penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian dalam skripsi dengan memilih judul "**Sistem Informasi Validasi Proposal Penelitian Pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasikan permasalahan-permasalahan yang ada pada Prodi Sistem Informasi Universitas Komputer Indoesia. Dimana identifikasi masalahnya adalah:

1. Sistem informasi skripsi dan tugas akhir yang ada pada proses pengajuan proposal skripsinya belum dapat memvalidasi proposal penelitian yang di ajukan oleh mahasiswa program studi sistem informasi.
2. Adanya kesulitan dalam mendeteksi / pengecekan kesamaan skripsi secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama.
3. Belum adanyanya sistem informasi yang dapat diakses oleh mahasiswa untuk mengetahui apakah proposal penelitian yang mereka ajukan telah sesuai dengan ketentuan yang ada.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan yang akan dikaji dan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem validasi proposal penelitian yang berjalan pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi validasi proposal penelitian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

3. Bagaimana implementasi sistem informasi validasi proposal penelitian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi validasi proposal penelitian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan tujuan penelitian penulis adalah sebagai berikut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi validasi proposal penelitian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia untuk membatu dalam mengurangi kesamaan judul serta tema pada saat skripsi.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian ini adalah sebagai barikut:

1. Untuk mengetahui sistem validasi proposal penelitian yang berjalan pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi validasi proposal penelitian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.
3. Untuk melakukan implementasi sistem informasi validasi proposal penelitian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

4. Untuk melakukan pengujian sistem informasi validasi proposal penelitian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

1.4 Kegunaan Penelitian

Sebuah penelitian harus dapat berguna bagi banya kalangan dalam penggunaannya. Adapun kegunaan praktis dan kegunaan akademis penelitian ini adalah sebagai beriku :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis mencakup aspek praktis yang memuat kegunaan yang dapat dicapai dari penerapan pengetahuan yang dihasilkan peneliti. Kegunaan praktis sendiri adalah kegunaan yang akan dirasakan bagi pihak yang diteliti meliputi pihak perusahaan dan karyawan. Adapun kegunaannya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Prodi Sistem Informasi

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu prodi sistem informasi dalam meningkatkan kualitas dalam pelayanan pengajuan proposal.

2. Bagi Ketua Panitia Skripsi

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu ketua panitia skripsi untuk mengatasi masalah pemberitahuan kemiripan pengajuan proposal penelitian.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaan yang langsung terjadi di lapangan (praktek).

2. Bagi Penulis

   Bagi penulis sangat berguna untuk menembah wawasan dan pengalaman dalam menulis, merancang dan membangun sistem informasi.

3. Bagi Peneliti Lain

   Dapat menambah wawasan dan menjadi bahan referensi khususnya bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan hasil bahasan dalam penelitian ini untuk mengembangkan lebih jauh.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan sasaran sistem informasi yang tepat dan tujuan dari penelitian dapat tercapai, penulis membatasi ruang lingkup sistem informasi yang akan dirancang ini adalah sebagai berikut:

1. Pada proses sitem informasi yang sedang berjalan hanya menjelaskan proses pengajuan proposal skripsi.
2. Sistem informasi ini dibuat hanya untuk memvalidasi pengajuan proposal penelitian mahasiswa program studi sistem informasi.

3. Mahasiswa yang dapat mengakses pengajuan proposal penelitian merupakan mahasiswa yang telah dinyatakan lulus dalam tes kemampuan logika sesuai ketentuan prodi Sistem Informasi.
4. Pengelolaan data mahasiswa dan data pengajuan proposal penelitian dilakukan oleh admin.
5. Data yang divalidasi pada pengajuan proposal penelitian berupa data bab I, bab II dan bab III yang merupakan bagian dari proposal penelitian yang diajukan.
6. Sistem ini hanya menguji data berupa teks (huruf), dan tidak memperhitungkan equation (rumus), tabel, dan gambar.
7. Informasi yang dihasilkan berupa data pengajuan proposal penelitian yang disetujui serta tidak di setujui dalam bentuk tampilan di halaman website dan lembar bukti hasil validasi pengajuan proposal.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Komputer Indonesia yang beralamat di Jl. Dipati Ukur No. 114-115-117, Bandung, Indonesia 40132.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan dengan rincian waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1. 2 Waktu Penelitian

No	*Aktivitas*	*Waktu (Tahun 2015)*																			
		Maret				*April*				*Mei*				*Juni*				*Juli*			
		1	*2*	*3*	*1*	*1*	*1*	*1*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*
1	Mendengarkan Pelanggan																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
2	Merancang dan Membuat *Prototype*																				
	a. Analisis Proses dan data																				
	b. Desain Proses dan Data																				
	c. Program Proses dan Data																				
3	Menguji *Prototype*																				
	a. Pengujian Perangkat Lunak																				
	b. Evaluasi *Costumer*																				

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah seperti apa yang terdapat dalam penelitian, maksud dan tujuan dibuatnya penelitian ini, kegunaan dari penelitian ini, batasan masalah

untuk membangun sistem yang terdapat dalam penelitian ini, serta dimana lokasi dan waktu penelitian ini dibuat.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penyusun menjelaskan tentang teori-teori yang terkait yang menjadi dasar dalam penyusunan laporan penelitian yang disesuaikan dengan masalah yang ada di laporan penelitian ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan objek yang sedang diteliti dan metode penelitian yang digunakan saat melakukan penelitian. Dibahas juga mengenai Analisis Sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang usulan Perancangan Sistem yang diusulkan, perancangan Basis Data, Perancangan Antarmuka, Perancangan Program, Kebutuhan Sistem, Perancangan Arsitektur Jaringan, Pengujian Sistem dan Implementasi Sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan pembahasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penyusun, dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.