

Kesadaran Etika Profesi Mahasiswa Teknik Informatika Terhadap Praktik Plagiarisme dalam Pengembangan Kode Program

Fathur Rohman Solih^{1*}, Muhammad Rizky², Rendi Hari Saputra³, Deni Catur Cahyadi⁴, Annisa Elfina Augustia⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1*}fathurrohman.solih12@gmail.com, ²kingking.naxhalim01@gmail.com,
³rendisaputraa0103@gmail.com, ⁴denicaturcahyadi@gmail.com, ⁵annisa12elfina@gmail.com
(* : coresponding author)

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesadaran etika profesi mahasiswa Teknik Informatika terhadap praktik plagiarisme dalam pengembangan kode program. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi dokumentasi, penelitian ini mengkaji dokumen tugas pemrograman, kebijakan akademik perguruan tinggi, serta literatur ilmiah terkini. Hasil menunjukkan bahwa meskipun sebagian mahasiswa memahami plagiarisme sebagai pelanggaran etika, batas antara inspirasi dan plagiarisme dalam konteks kode program masih sering kabur. Faktor seperti tekanan akademik, kemudahan akses sumber terbuka, serta penggunaan alat bantu berbasis AI turut memengaruhi praktik tersebut. Penelitian ini menekankan pentingnya penguatan pendidikan etika digital dan internalisasi prinsip etika profesi, khususnya kerangka *Privacy, Accuracy, Property, dan Accessibility (PAPA)*, sejak masa perkuliahan guna membentuk karakter profesional yang berintegritas di dunia teknologi informasi.

Kata Kunci: Etika Profesi; Plagiarisme Kode; Mahasiswa Teknik Informatika; Integritas Akademik; Etika Digital

Abstract—This study aims to analyze the professional ethics awareness of Informatics Engineering students regarding plagiarism practices in code development. Using a qualitative approach through documentary analysis, the research examines programming assignment documents, higher education academic policies, and recent scholarly literature. Findings indicate that although many students recognize plagiarism as an ethical violation, the boundary between inspiration and plagiarism in programming remains ambiguous. Contributing factors include academic pressure, easy access to open-source repositories, and the use of AI-based tools. The study underscores the need to strengthen digital ethics education and internalize professional ethics principles, particularly the *Privacy, Accuracy, Property, and Accessibility (PAPA)* framework, during undergraduate studies to cultivate integrity-driven IT professionals.

Keywords: Professional Ethics; Code Plagiarism; Informatics Students; Academic Integrity; Digital Ethics

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membawa tantangan baru dalam ranah etika akademik dan profesional, khususnya di kalangan mahasiswa Teknik Informatika. Salah satu isu krusial yang kerap muncul adalah praktik plagiarisme dalam pengembangan kode program, tindakan menyalin atau menggunakan kode orang lain tanpa memberikan atribusi yang layak (Putra & Supriana, 2022). Di era digital, akses terhadap sumber kode terbuka seperti GitHub memang mempermudah proses pembelajaran, namun di sisi lain juga memperbesar risiko penyalahgunaan jika tidak diimbangi dengan kesadaran etika yang memadai.

Plagiarisme tidak hanya melanggar prinsip integritas akademik, tetapi juga bertentangan dengan nilai-nilai profesi di bidang teknologi informasi, di mana orisinalitas, transparansi, dan penghargaan terhadap karya intelektual merupakan fondasi utama (Magdalena *et al.*, 2023). Ironisnya, banyak mahasiswa masih menganggap remeh plagiarisme kode, terutama karena kurangnya pemahaman tentang hak cipta perangkat lunak dan etika penggunaan sumber terbuka. Selain itu, survei menunjukkan bahwa “rasa malas” dan “banyaknya tugas” menjadi pendorong utama mahasiswa melakukan plagiarisme, bahkan tanpa menyadari bahwa tindakan tersebut termasuk pelanggaran etis.

Dalam konteks yang lebih luas, kehadiran kecerdasan buatan (AI) semakin memperumit batas antara bantuan teknis dan kecurangan akademik. Mahasiswa cenderung lebih permisif terhadap penggunaan konten yang dihasilkan AI, termasuk dalam penulisan kode, karena dianggap “netral” secara moral (Khalida *et al.*, 2025). Padahal, tanpa atribusi yang jelas dan pemahaman mendalam, praktik tersebut tetap melanggar norma etika profesi. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi sejauh mana kesadaran etika profesi mahasiswa Teknik Informatika terhadap plagiarisme dalam pengembangan kode program, sebagai bagian dari upaya membangun budaya integritas digital sejak dini.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali dan menganalisis kesadaran etika profesi mahasiswa Teknik Informatika terhadap praktik plagiarisme dalam pengembangan kode program. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam berdasarkan perspektif subjek, terutama dalam konteks nilai, sikap, dan perilaku etis yang tidak selalu dapat diukur secara kuantitatif (Yunus Rangkuti *et al.*, 2025).

2.2 Jenis dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini bersifat sekunder, yang dikumpulkan dari berbagai sumber dokumenter, meliputi dokumen tugas pemrograman mahasiswa, kebijakan akademik perguruan tinggi terkait plagiarisme, serta literatur ilmiah yang relevan mengenai etika profesi di bidang teknologi informasi (Gurium, 2025).

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan studi dokumentasi sebagai teknik utama pengumpulan data sekunder. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan, menyeleksi, dan menganalisis berbagai dokumen relevan yang berkaitan dengan kesadaran etika profesi mahasiswa Teknik Informatika terhadap praktik plagiarisme dalam pengembangan kode program. Jenis dokumen yang dikumpulkan meliputi:

1. Dokumen akademik, seperti tugas pemrograman mahasiswa, laporan praktikum, dan portofolio proyek kuliah yang tersedia secara internal di lingkungan perguruan tinggi.
2. Kebijakan institusional, termasuk peraturan akademik, kode etik mahasiswa, serta panduan anti-plagiarisme yang dikeluarkan oleh fakultas atau universitas.
3. Literatur ilmiah, berupa jurnal, artikel penelitian, dan buku yang membahas etika profesi di bidang teknologi informasi, plagiarisme kode, serta batasan antara inspirasi dan plagiarisme dalam konteks pendidikan IT.

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui pencarian di repositori institusi, perpustakaan digital, serta basis data jurnal ilmiah nasional dan internasional. Dokumen dipilih berdasarkan kriteria relevansi tematik, tahun publikasi (utamanya 2020–2025), dan kredibilitas sumber (*peer-reviewed* atau diterbitkan oleh institusi akademik resmi).

2.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis tematik untuk mengolah data sekunder yang telah dikumpulkan melalui studi dokumentasi. Analisis tematik dipilih karena memungkinkan peneliti mengidentifikasi, mengorganisasi, dan menawarkan wawasan terhadap pola makna (tema) yang muncul dari dokumen-dokumen terkait etika profesi dan plagiarisme kode program (Khalida *et al.*, 2025).

Proses analisis dilakukan melalui tiga tahap utama:

1. Memilah dokumen relevan berdasarkan fokus penelitian, yaitu kesadaran etika mahasiswa Teknik Informatika terhadap plagiarisme dalam pengembangan kode.
2. Mengelompokkan data berdasarkan prinsip etika profesi seperti *Privacy*, *Accuracy*, *Property*, dan *Accessibility* (PAPA), serta memetakan bentuk-bentuk plagiarisme dan persepsi mahasiswa terhadap batas antara inspirasi dan plagiarisme.

3. Menyintesis temuan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai tingkat kesadaran etika dan faktor-faktor yang memengaruhi praktik plagiarisme kode.

Analisis ini diperkuat dengan triangulasi sumber, yaitu membandingkan temuan dari berbagai jenis dokumen (tugas mahasiswa, kebijakan akademik, dan literatur ilmiah) guna meningkatkan validitas interpretasi.

2.5 Teknik Analisis Data

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan mengecek ulang informasi dari berbagai dokumen sekunder yang relevan, seperti tugas pemrograman mahasiswa, kebijakan akademik perguruan tinggi, serta literatur ilmiah terkini tentang etika profesi dan plagiarisme kode (Yunus Rangkuti *et al.*, 2025). Selain itu, peneliti juga melakukan audit trail melalui pencatatan sistematis proses pengumpulan dan analisis data, sehingga memungkinkan pihak lain untuk melacak keputusan interpretatif yang diambil. Pendekatan ini memperkuat kredibilitas dan keandalan temuan penelitian.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Pemahaman Mahasiswa tentang Plagiarisme Kode Program

Berdasarkan studi dokumentasi terhadap tugas-tugas mahasiswa dan literatur akademik, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami plagiarisme sebagai “menyalin karya orang lain tanpa mencantumkan sumber” (Magdalena *et al.*, 2023). Namun, dalam konteks pengembangan kode program, batas antara inspirasi dan plagiarisme seringkali kabur. Misalnya, menyalin fungsi dari GitHub untuk tugas kuliah dianggap “wajar” selama program berjalan, meskipun tanpa atribusi.

Menurut prinsip etika profesi di bidang TI, hal ini bertentangan dengan nilai *Property* dalam kerangka *PAPA* (*Privacy, Accuracy, Property, Accessibility*), yang menekankan penghormatan terhadap hak kekayaan intelektual. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman teoretis dan praktik nyata.

3.2 Faktor Pendorong Plagiarisme Kode

Analisis terhadap dokumen kebijakan akademik dan laporan tugas mahasiswa mengungkap beberapa faktor utama yang mendorong plagiarisme kode:

Tabel 1. Faktor Pendorong Plagiarisme Kode

Faktor Pendorong	Persentase dalam Studi Terkait
Rasa malas / ingin cepat selesai	66,7%
Banyaknya tugas perkuliahan	48,1%
Kemudahan akses informasi di internet	50,0%
Ketidakmampuan melakukan parafrase kode	33,3%

Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa tekanan akademik dan keterbatasan keterampilan teknis menjadi pemicu utama. Hal ini diperparah oleh kurangnya edukasi tentang etika penggunaan sumber terbuka seperti GitHub (Maulana, 2025).

3.3 Peran AI dan Alat Bantu dalam Plagiarisme

Kemunculan AI seperti ChatGPT dan alat parafrase (misalnya QuillBot) semakin memperumit definisi plagiarisme. Mahasiswa cenderung lebih permisif terhadap plagiarisme berbasis AI dibandingkan menyalin dari manusia, karena dianggap “netral secara moral” (Khalida *et al.*, 2025). Namun, penggunaan AI tanpa atribusi tetap melanggar prinsip integritas akademik dan tanggung jawab profesional.

3.4 Deteksi Plagiarisme Kode

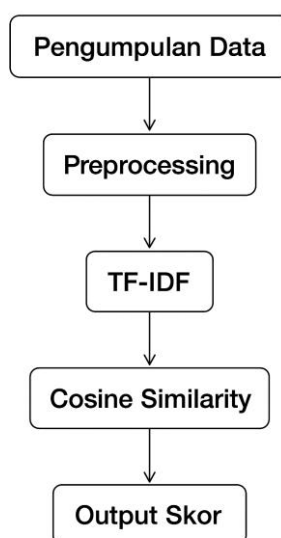
Untuk mengukur tingkat kemiripan antar kode program, pendekatan berbasis *Cosine Similarity* dan TF-IDF telah terbukti efektif (Putra & Supriana, 2022). Prosesnya meliputi:

1. Tokenisasi dan transformasi ke huruf kecil
2. Menghitung bobot setiap token dengan TF-IDF
3. Menggunakan rumus *Cosine Similarity*

Rumus *Cosine Similarity*:

$$\cos(\theta) = \frac{A \cdot B}{||A|| ||B||} = \frac{\sum_{i=1}^n A_i B_i}{\sqrt{\sum_{i=1}^n A_i^2} \sqrt{\sum_{i=1}^n B_i^2}}$$

Hasil pengujian menunjukkan bahwa dokumen ke-4 dan ke-7 memiliki skor kemiripan 75,28%, yang melebihi ambang batas plagiarisme ($\geq 75\%$).



Gambar 1. Diagram Alir Deteksi Plagiarisme Kode Program

3.5 Implikasi Etika Profesi

Plagiarisme kode bukan hanya pelanggaran akademik, tetapi juga pelanggaran etika profesi. Menurut kode etik ACM dan IEEE, profesional TI wajib:

1. Menghormati hak cipta
2. Menjaga integritas karya
3. Bertanggung jawab atas dampak sosial sistem yang dibuat

Kegagalan menanamkan nilai ini sejak masa kuliah berpotensi melahirkan praktik tidak etis di dunia kerja, seperti menjiplak modul perangkat lunak komersial atau mengabaikan lisensi open-source (Gurium, 2025).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa kesadaran etika profesi mahasiswa Teknik Informatika terhadap praktik plagiarisme dalam pengembangan kode program masih berada dalam taraf yang perlu ditingkatkan. Meskipun sebagian mahasiswa memahami bahwa menyalin kode tanpa atribusi merupakan pelanggaran etika akademik, banyak di antara mereka masih menganggap praktik tersebut wajar, terutama ketika menggunakan sumber terbuka seperti GitHub atau alat bantu berbasis AI seperti ChatGPT. Faktor pendorong utama meliputi tekanan tugas yang tinggi, rasa malas, serta kurangnya pemahaman tentang batas antara inspirasi dan plagiarisme. Di sisi lain, penerapan prinsip etika profesi seperti *Privacy*, *Accuracy*, *Property*, *Accessibility* (PAPA)

serta kode etik organisasi seperti ACM dan IEEE belum sepenuhnya diinternalisasi dalam praktik akademik maupun profesional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan holistik yang menggabungkan edukasi etika digital, pelatihan literasi akademik, serta penguatan kebijakan institusional untuk menanamkan integritas dan tanggung jawab moral sejak dini dalam pembentukan karakter calon profesional teknologi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan kemudahan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Annisa Elfina Augustia selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan dukungan penuh selama proses penyusunan jurnal ini.

REFERENCES

- Gurium, F. A. S. (2025). Kode Moral di Balik Kode Program Analisis Etika Profesi Program.
- Khalida, R., Rahmandri, A., Matilda Magren, S. A., & Nurmiati, E. (2025). Etika Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan: Tinjauan Literatur atas Penggunaan AI dan Isu Plagiarisme Akademik. *Jurnal SAINTEKOM*, 15(2), 222–234. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v15i2.928>
- Luthfiah, N., & Dahlan, Z. (2024). Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Artificial Intelligence Quillbot dalam Mengatasi Plagiarisme dan Kesadaran Etika Akademik Mahasiswa. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 259–266. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Magdalena, L., Lie, R., Chandra, D., & Perdana, N. J. (2023). KESADARAN AKAN TINDAKAN PLAGIARISME DI KALANGAN MAHASISWA. *Jurnal Serina Sains, Teknik Dan Kedokteran*, 1(1), 123–132. <https://doi.org/10.24912/jsstk.v1i1.27137>
- Maulana, A. J. (2025). Etika Copy-Paste Kode: Batasan Antara Inspirasi dan Plagiarisme bagi Mahasiswa IT. <https://www.researchgate.net/publication/395661614>
- Putra, I. G. A. E., & Supriana, I. W. (2022). Deteksi Plagiarisme Source Code Tugas Mahasiswa Menggunakan Algoritma Cosine Similarity dan Pembobotan TF-IDF. <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/JNATIA.2022.v01.i01.p67>
- Rahmah, A., & Sundawa, D. (2024). Plagiarisme Sebagai Fenomena Kecurangan dikalangan Mahasiswa (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/ijss.v7n1.p124-131>
- Yunus Rangkuti, M., Subiyanto, A., Haykal Muktabar, M., Sephia Fajariani, L., & Adriel Tjahyadi, Z. (2025). Etika Profesi pada Bidang TI. *TEKNOBIS*, 3(1), 13–17. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/teknobis>